出版／1989年5月8日

特價 40元

The Softworld 軟體世界

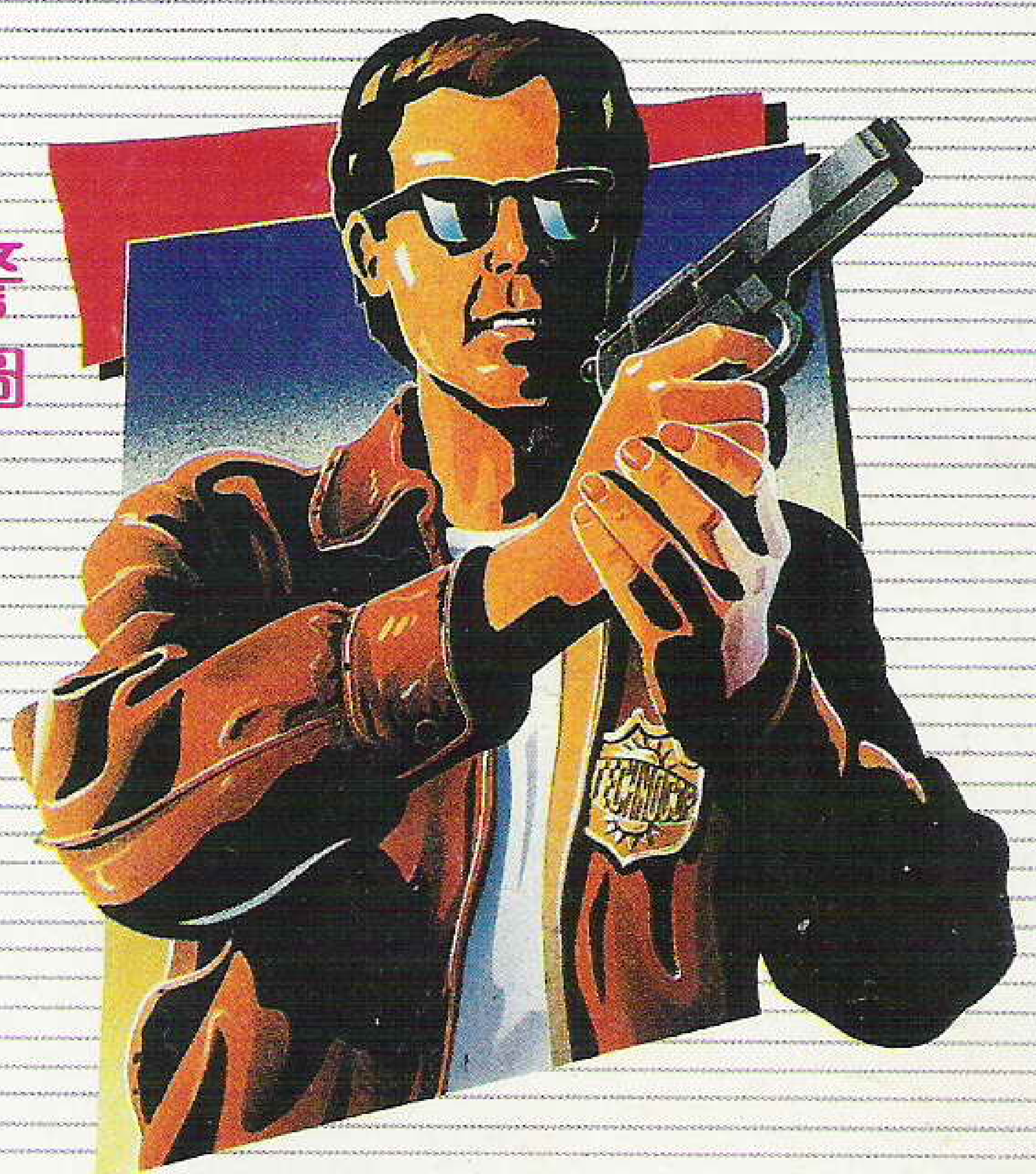
■ 全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 ■

第2期

美國電子消費展特別報導

魔鬼戰警
完全攻略地圖



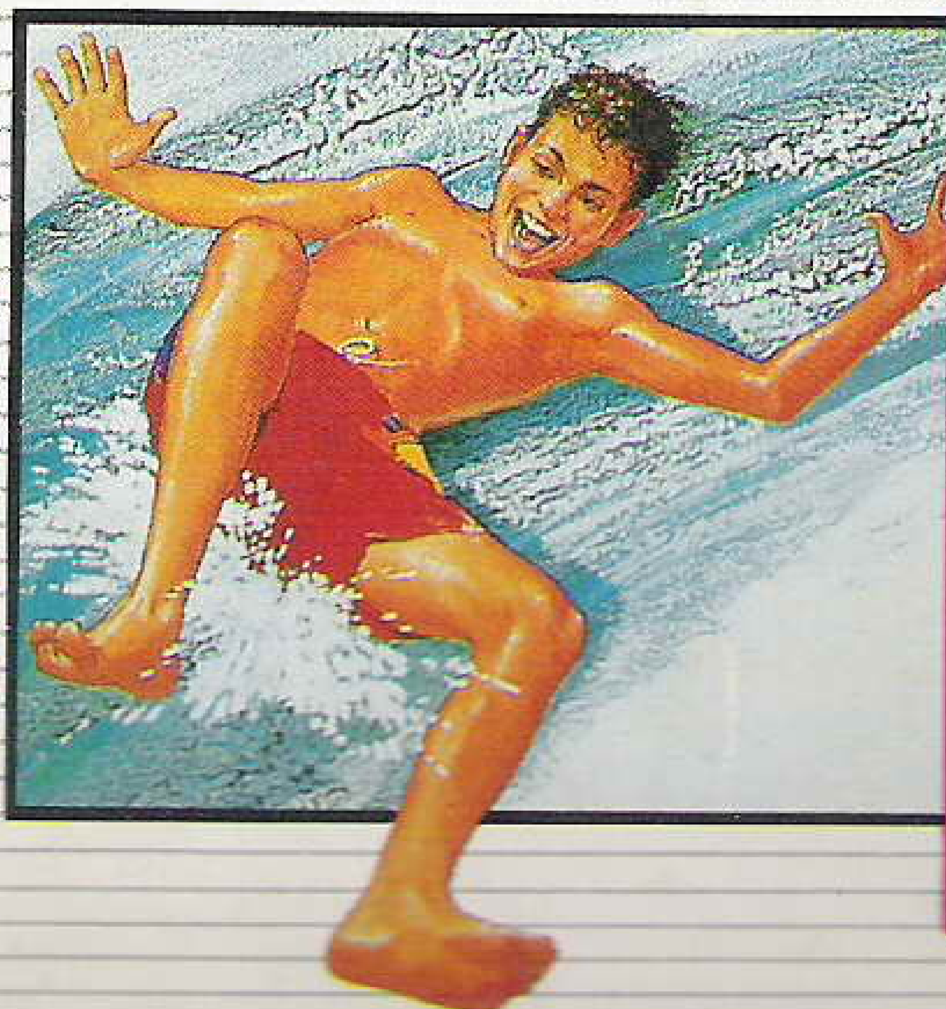


讓你睡眠不足的——

角色扮演休閒軟體



幻想空間II 完全攻略篇





軟體世界

企　劃／史提芬　發行人／蔡美賢　總編輯／謝明奇
出版公司：合聲文化事業有限公司　登記字號：局版台業字第3082號　發行所／軟體世界雜誌社　高雄市郵政28之34號

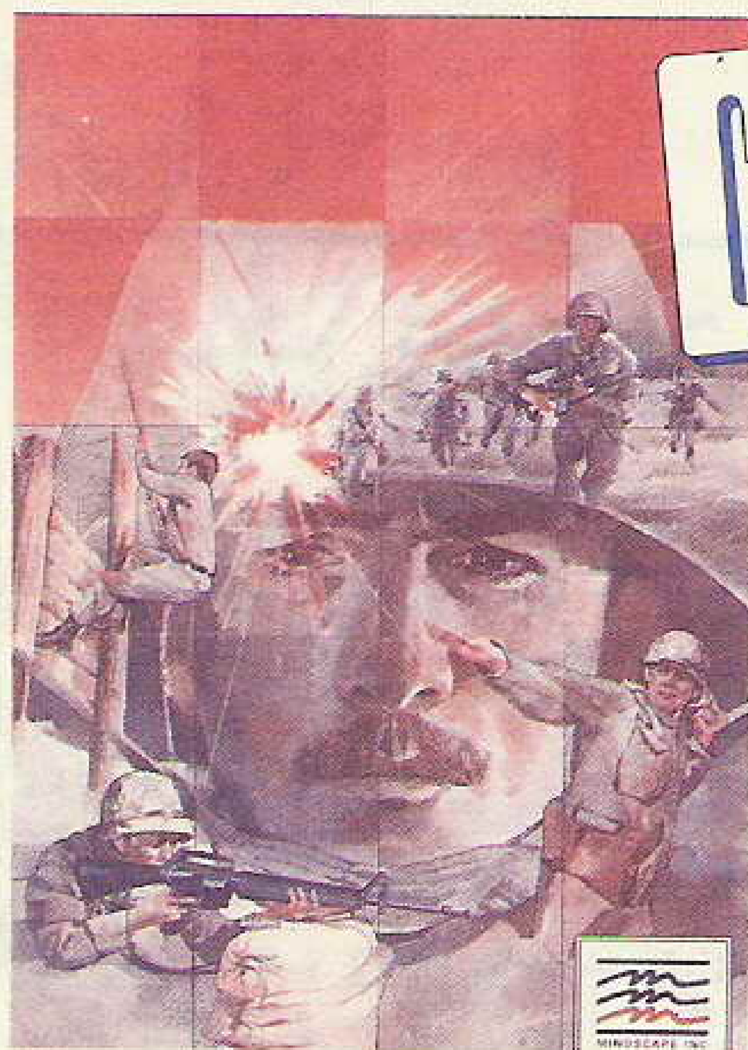
目錄　P.1

文字編輯／王美玲・謝明奇・林淑敏・李初曙　美術編輯／林殷熙・林俊宏・徐成和・文桂梅・賴姿瑾・劉信良・劉錦雀・陳揚隆


新震撼
Showing American soldiers at their best, From top a soldier with bazooka, left 81mm trench mortar, right 12.7mm Browning heavy machine gun, and below M1917 A1 machine gun,
M. ONISHI



COMBAT COURSE 魔鬼訓練營

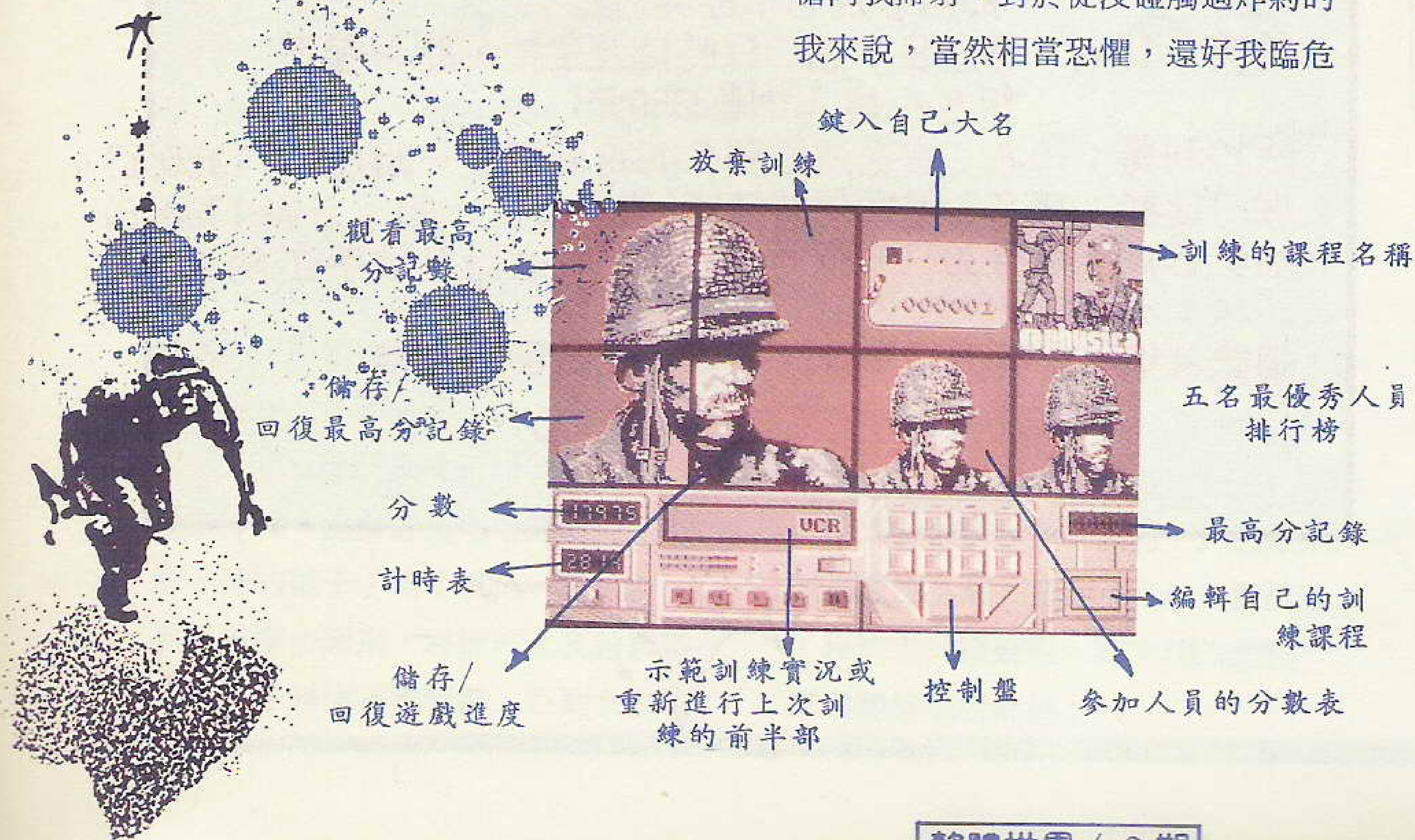


類別：動作
適用：IBM XT/AT
記憶：512 K
顯示：MGA. CGA. EGA
操作：搖／鍵
片裝：1片

嗨，久違了，各位讀者，我是軟體世界的名記者，在上期曾為大家採訪名車大賽Ⅱ的比賽現況，引起衆多迴響，令我不勝喜悅。但是今天不為您做現場報導，而是跟大家分享我最近參加“魔鬼訓練營”的心得。

自從國中讀了花木蘭的文章後，就夢想有一天我也能成為現代花木蘭，雄糾糾，氣昂昂的上場殺敵去，報國不讓鬚眉嘛！剛好最近風聞軟體世界正在舉辦魔鬼訓練營，馬上興奮地報名參加。雖然是萬綠叢中一點紅，不過以我膽識過人的氣勢，卻壓倒衆鬚眉，且聽我一一道來！

一進入魔鬼訓練營中，緊張的氣氛升到最高點，還沒開始，教育班長就先對我們下馬威，訓了一番，真“衰”喔，來這裡討皮痛，還得挨罵，唉！來都來了，那有退縮的理？只好硬著 頭皮上。首先教育班長請我們做了一 些決定，讓我們觀看最優秀的隊員的 豐功偉業，請我們鍵入自己的大名等 等，算了還是乾脆以圖示之，你便可 一目了然了：

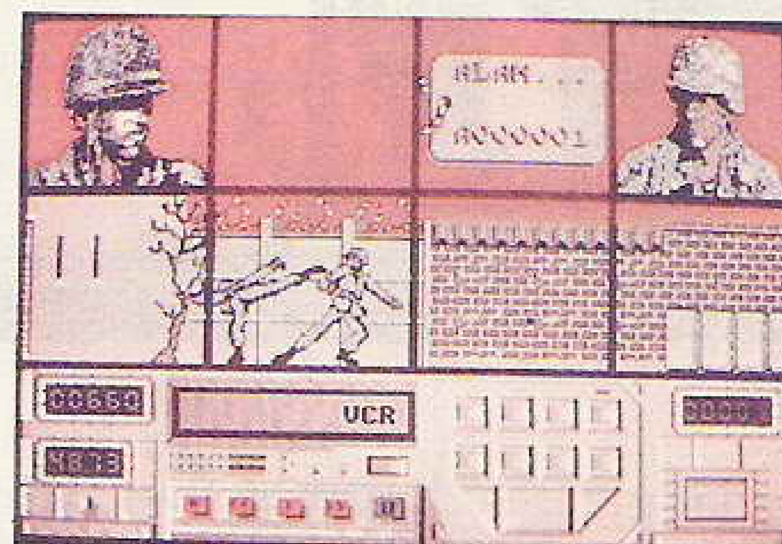


看完前五名“豪傑”的排行榜後，馬上下決心，有一天要他們嚐嚐花木蘭的厲害！好不容易，終於輪到我上場，第一關是體能訓練，高牆、低絆網、障礙物、壕溝怎能難得倒我？就算狠狗來了，只要跳起，攀住吊梯，它也莫可奈何呀！就連十下的伏地挺身我亦以標準姿勢過關。當我在一定的時間內完成此項訓練時，不僅其它參加者目瞪口呆，教育班長更是對我令眼相看。



攀滑輪通過浩瀚的海洋

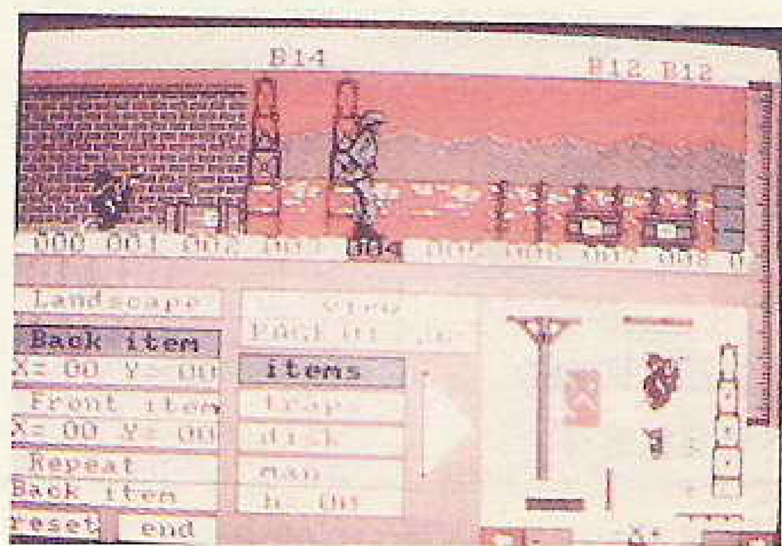
理理服裝，喘口氣，便要接受第二關的冒險訓練，此關對我來說更具挑戰性，沿途佈滿炸葯，手榴彈和地雷，我須將炸葯拾起並安置在門前，拾起手榴彈再迅速地將它擲出，並跳過地雷。在此教育班長還開槍向我掃射，對於從沒碰觸過炸葯的我來說，當然相當恐懼，還好我臨危不亂，順利通過。第三關是戰鬥技巧訓練，完全模擬戰場上可能發生的情況，身上雖帶有一把新型機槍，卻不住的發抖，突然發覺身後有人，趕緊轉身扣下板機，眼見敵人倒於血泊之中，頓時信心大增，繼續往前與敵人徒手搏鬥，偸襲敵營，槍殺敵人都一一順利奏捷，真是大快人心呀！



與假想敵徒手搏鬥

最後一關是混合前面三項訓練，雖然已經通過前三關，我仍然不敢大意，戰戰競競地接受考驗，果然皇天不負苦心人，我順利通過魔鬼訓練營最嚴厲的考驗，接受其它“英雄”熱烈的掌聲。

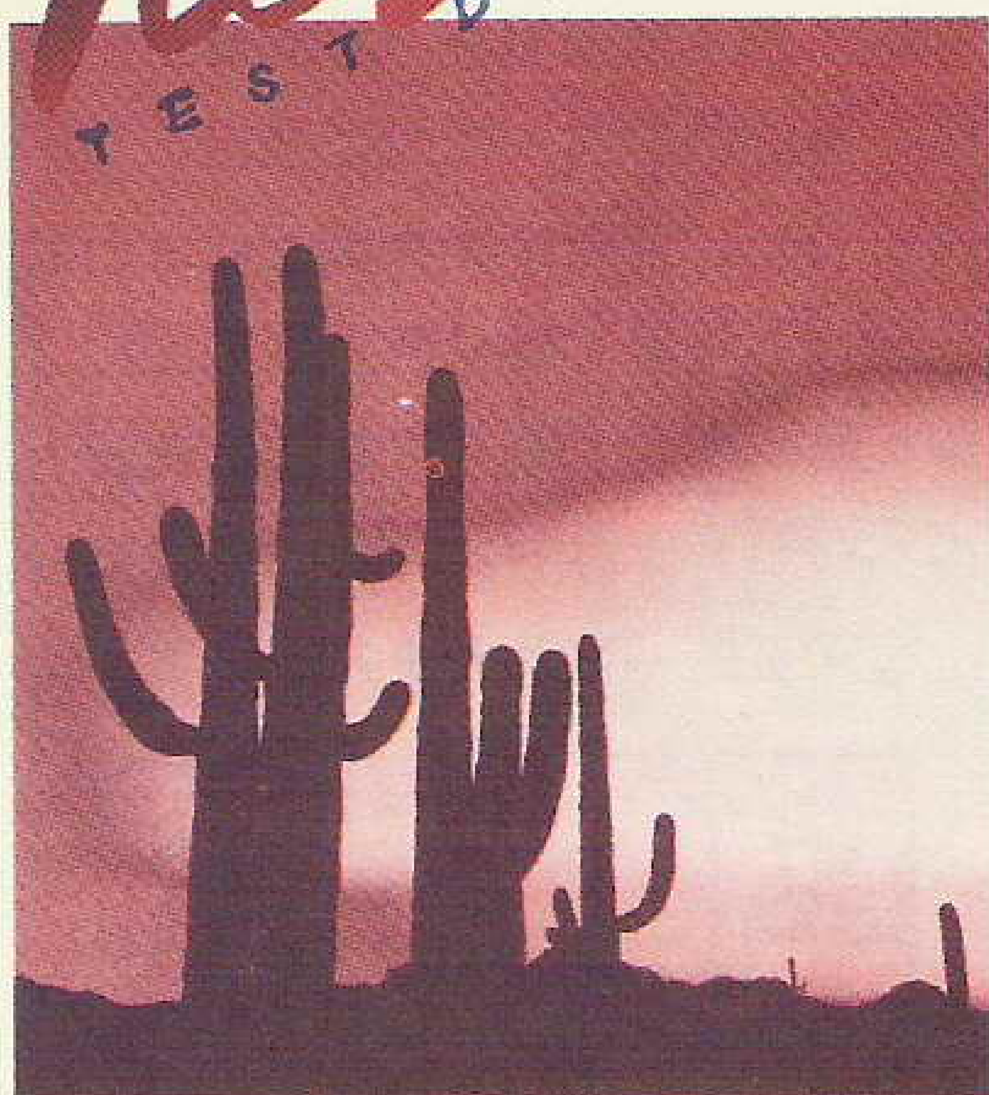
正陶醉在迷人的掌聲中時，教育班長告訴我還有第五關，我差點沒暈過去，經過一番解釋，原來我還可以自行設計自己的訓練課程，於是我也興緻勃勃的設計自己的訓練，背景、前景、擺設陷阱。最後我發現一件事，就是我設計的訓練課程竟比教育班長設計的來得刺激，帥吧！



設計自己的戰鬥訓練課程

以上就是我參加訓練營的情形，雖然它沒有真實戰鬥與廝殺的刺激，沒有戰死沙場的危險，當然亦不會有不成功便成仁的豪氣與驕傲。但是，畢竟這是一項創舉，讓你磨練磨練，此後面臨再大的危險亦都能臨危不亂，建立奇功，魔鬼訓練營與往昔的遊戲風格大有不同，是一個讓你不得不愛上它的遊戲。

The Duel
TEST DRIVE Ⅱ



名車大賽Ⅱ資料片

自從推出"名車大賽Ⅱ一保時捷火拼法拉利"以來，引起世界各地玩家的共鳴，並有許多玩家紛紛來信詢問有關集其它跑車於一片的（Car Disk）和加州路線風景磁片（Scenery Disk）。為了答謝各位的支持，我們即將推出這兩片磁片，並在此先作一番介紹，讓大家對它們有更詳盡的了解。

Car Disk共收錄了五輛世界級的名車，玆將其資本資料介紹如下：

車　　　型	時　　價	最高時速
CORVETE ZR1 雪佛蘭ZR1	US$ 56,000	180 mph
TERRARI TESTAROSSA 法拉利TESTAROSSA	US$ 134,000	181 mph
LAMBORGHINI COUNTACH 藍寶基尼·千德	US$ 144,500	179 mph
LOTUS TURBO ESRPIT 蓮花ESPRIT渦輪增壓	US$ 67,500	157 mph
RUF TWIN TURBO 萊佛雙渦輪增壓	US$ 177,000	211 mph

雖然在這五輛名車中，有幾輛曾出現在名車大賽Ⅰ中，但是它們都已經過一番整修，再度以全新的風貌與玩家見面，不僅性能比以往更卓越，時價更是暴漲不跌。喜歡玩車的名家千萬不可錯過此次的名車大集合。



Scenery Disk內的是加利福尼亞州最負盛名的賽車路線，此賽車路線有寬廣的公路，九拐十八彎的山路，配上名貴的跑車，真可說是"絕配"！

使用這兩片磁片的方法非常容易，只要在進入遊戲後的選擇畫面時，選擇INSTALL項，再設定放置Car Disk和Scenery Disk的磁碟機代號，然後將磁片放入該磁碟機中，你便可駕駛其它名車，奔馳在風景優美的路上。當然啦，若你有硬碟的話，將全部的跑車和風景路線載入，更可省去抽換磁片的麻煩。

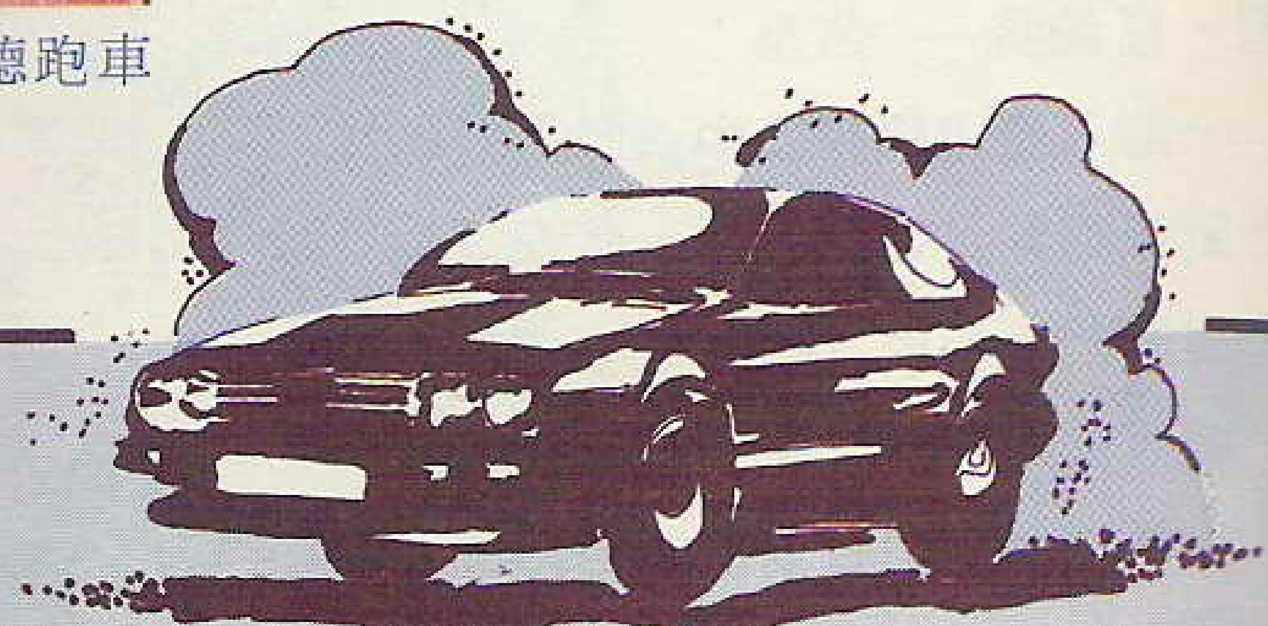


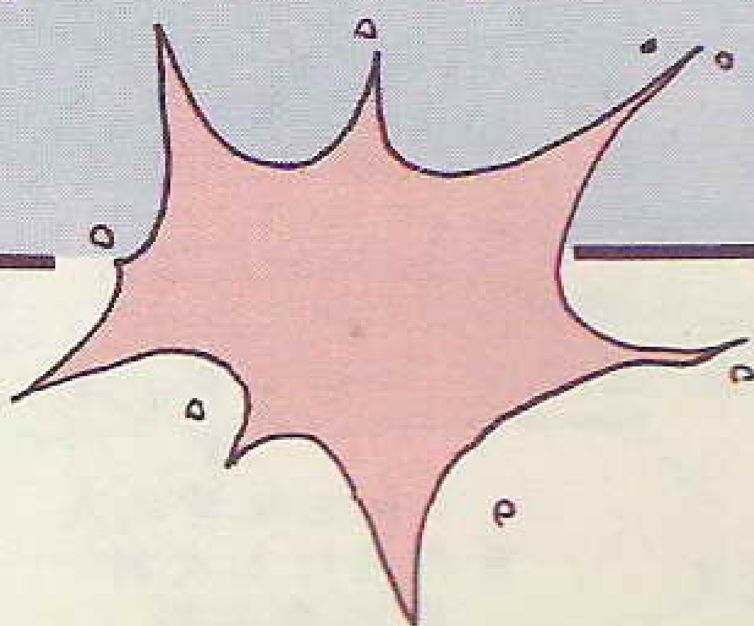
流線型的藍寶基尼、千德跑車

面對這麼多名車和如此曲折的風景路線，你能不動心嗎？想想看，只需花150元，便能開著造形特殊、性能優越的世界級名車，並一覽舉世聞名的加州賽車路線，是件多麼令人雀躍的事？再加原有的名車大賽Ⅱ，你便是擁有七輛名車和二條風景路線的大富翁！



加州賽車路線圖











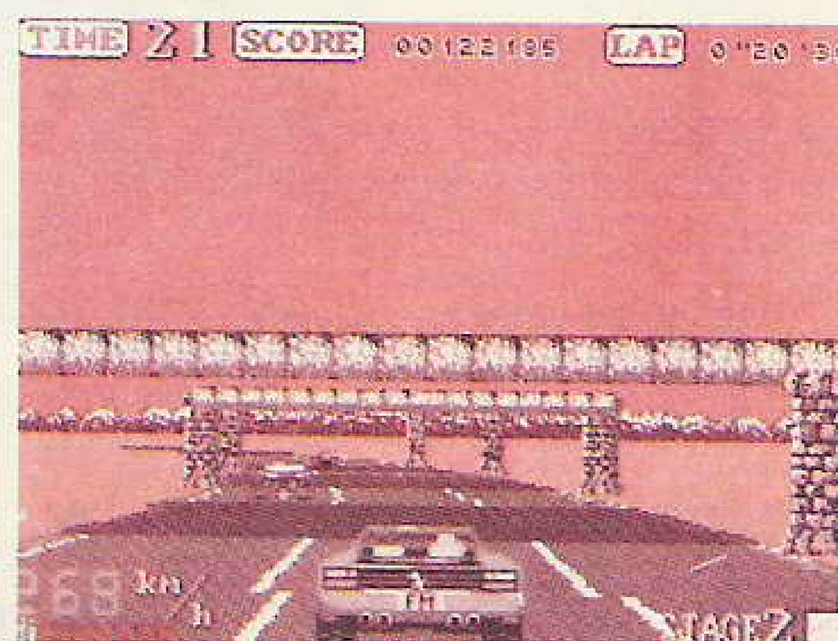
高速賽車

相信大型電玩的常客應該對SEGA這四個字不會陌生才對，“高速賽車”是SEGA去年最轟動的大型電玩上的一個相當有名的賽車遊戲，玩過的讀者應該會對每次撞車或翻覆時駕駛盤會震得你手心發麻，直喊過癮。如今SEGA公司繼改成電視遊樂器SEGA MARKⅢ版之後，終於推出了IBM版，使得那些引頸企盼的玩家得以一償夙願。筆者相信，將來SEGA公司一定會將其在大型電玩上的暢銷遊戲改為IBM版，說不定獸王記是下一個呢？！

此遊戲雖是模擬賽車，但是它沒有一大堆複雜的儀表板，你不需要顧及引擎轉速的情形，也不必擔心引擎是否會燒壞，只要知道如何踩油門，調整方向盤，包管你輕輕鬆鬆地以時速295公里的速度奔馳在風景優美的康莊大道，還能奪得世界賽車總錦標。

本遊戲最大的特色就是能讓你自由地選擇音效，有微風吹佛聲（PASSING BREEZE）、雨的旋律（MUSICAL SOUND SHOWER）、波浪飛濺（SPEASH WAVE）和引擎轉動聲（SOUND EFFECTS），想想看，駕著美麗的法拉利TESTR-OSA，一邊聽著各式各樣的音效，一邊沈醉在時速的領域中是件多舒暢的事。還有本遊戲的賽車路線都是最負盛名的風景區，有法國南岸蔚藍的海邊公路、德國最摩登新式的高速公路、阿爾卑斯山、加利福尼亞州的死亡幽谷等15條賽車路線，令你開起車來心曠神怡。

嚮往飆車的日子嗎？歡迎您參加我們賽車的行列，您將擁有速度的快感與無限的樂趣。



以295公里的時速奔馳在美麗的路上，真是宜人

類別：動作
適用：IBM XT/AT
記憶：512 K
顯示：MGA. CGA. 另有EGA版
操作：鍵／搖
片裝：1片



街頭鬪士

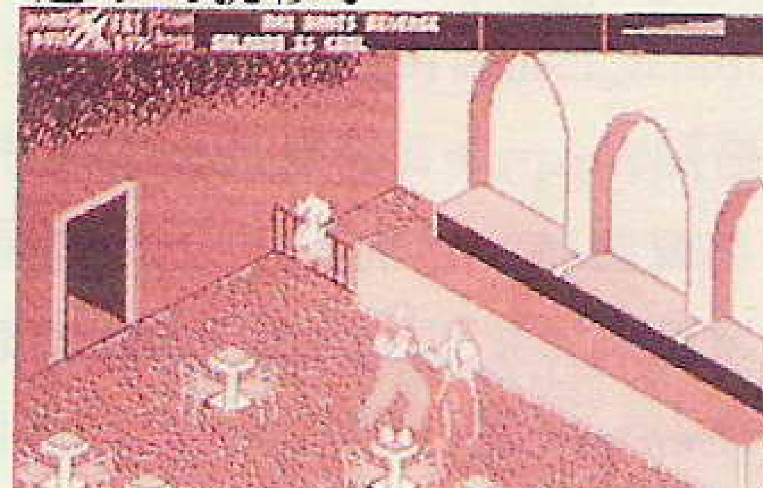
你是否想過，如果有一天深夜，突然來了一通電話，通知你女朋友已被別人綁架時，你會做何反應？是報警呢？還是獨闖虎穴，與敵人拼命，顯示你英雄救美的氣概？亦是對女友的生死置之不理？

“街頭鬥士”讓你扮演拯救女友的英雄好漢。由於你與地痞流氓曾結下解不開的樑子，為了復仇，有五群不良組織聯合起來，將你的女友給綁架了，並恐嚇你不許報警，否則女友的性命不保。於是你決定展開一連串的突擊行動，向丹佛（Denver）、亞特蘭大（Atlanta）、洛杉磯（Los Angeles）等五個城市進軍，這五個城市均被兇狠殘暴的不良份子所所盤據，你必須將這五個不良集團的混混幹掉，並找出女友被綁架的地方，將之拯救出來。然而這些地痞流氓可也不是白混，他們在各地伏埋，等著你一步步上鈎。為了達到成功的目的，你須沿途拾防身武器，諸如雙截棍，棍子，刀等等，如此一來則可穩操勝算。當你與敵人毆打得難分難解的時候，會有警察趕來，這些警察非常厲害，他們會不分青紅皂白的將你痛打一番，如果想活命的話，也只有以牙還牙，揍死警察了！

此遊戲操作非常簡易，打起架來更是痛快淋漓。當你精力無處發洩時，趕快走向經銷商，買片“街頭鬥士”享享揍惡棍的快感！



趕緊四處搜索女友的踪跡吧！遲了可就慘了



終於找到女友了，使出英雄救美的氣勢！

類別：動作
適用：IBM PC
記憶：512 K
顯示：MGA/CGA/EGA
操作：鍵／搖
片裝：2片

聽聽不一樣的聲音—Ad Lib Card上場

Now Hear This!

筆者每次在PC上面玩GAME的時候總是會這樣地感歎：PC上面的聲音品質怎麽如此地……爛，畢竟，PC上面沒有專門處理聲音的IC。

PC控制喇叭發出聲音的方法有二種：一種是利用PPI（可程式週邊界面）的8255晶片來直接控制；另一種是經由8253計時器來推動。雖然可以利用程式來改善聲音的品質，但要寫出富有變化的聲音，程式與資料一定相當佔記憶體，很不經濟。

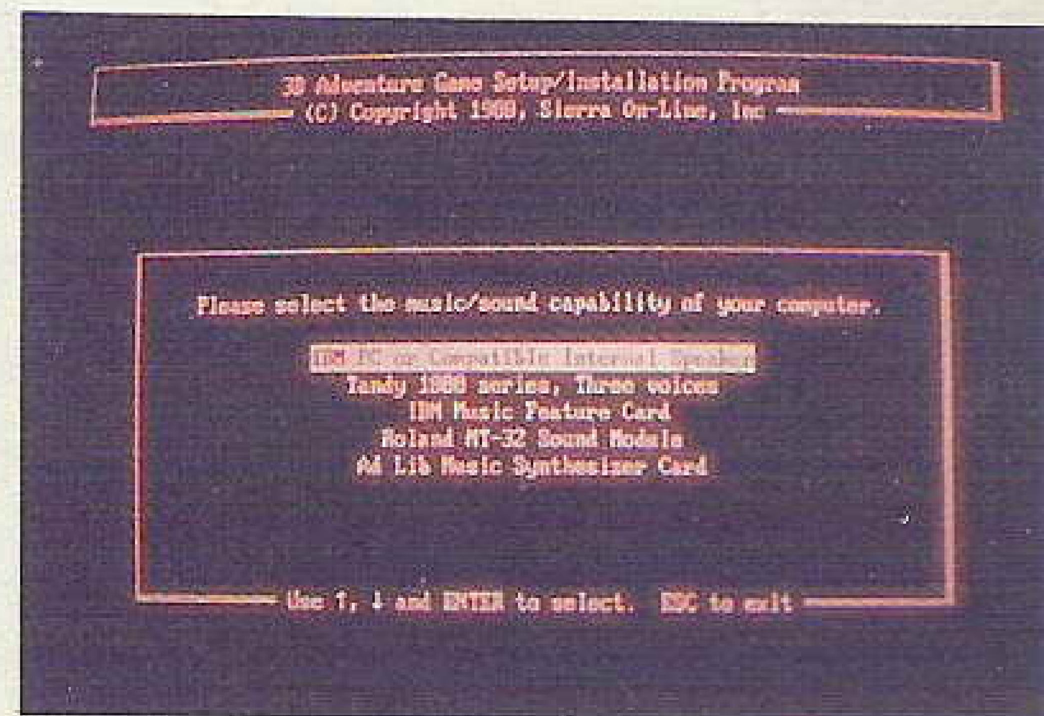
唯一改善的方法就是加裝音樂卡（還好PC是開放式的架構，擴充槽也相當多），國內目前出現的音樂卡並不多見，相信AppleⅡ的老玩家都應該念念不忘Mocking Board這塊AppleⅡ上面相當傑出的音樂卡，只可惜隨著AppleⅡ的沒落，這塊卡也就消聲匿跡。目前在PC上面最常見的還是新加坡製作的那塊創新音樂卡（Creative Music Card），但由於剛推出時售價偏高（每片高達6000元），後續支援的公用程式不多，國外寫GAME的的公司對它也不怎麽捧場（到目前為止，筆者只看見“國王傳奇”支持這塊卡），因此一直都流行不起來。



筆者這回要大力推薦的是未來PC音樂卡的超級巨星 Ad Lib Card，相信常玩國王密使Ⅳ、幻想空間Ⅱ及警察故事Ⅱ的讀者一定對這塊卡不會陌生，還記不記得當你install這些遊戲的時候，可以設定Ad Lib Card來做聲音輸出，如果你擁有Ad Lib Card，筆者敢跟你打賭，就算你把整個遊戲玩完了，你會有再玩一遍的衝動。

Ad Lib Card具有11個聲道以及11種樂器，當遊戲進行的時候，聽起來會好像這些樂器同時演奏一般，雖然它是薄薄的一片，但是它可是使用跟電子鍵盤樂器同樣的數位聲音技術，所以你可以聽到豐富顫動的低音，如銀鈴般清脆的高音，渾圓實在的中音，表現得令人激賞。這塊卡含有內建的擴大電路以及主立體聲音輸出，讓你使用耳機、隨身喇叭來邊玩遊戲邊欣賞音樂，甚至你可以外接價值數萬元、輸出功率數百瓦的音響來輸出。

由於這塊音樂卡的傑出特性，目前美國方面已有許多寫GAME的公司宣布加入支援這塊卡的陣容，包括Electronic Arts, Activision, Lucus



警察故事Ⅱ 的install畫面

Films, Origin, Paragon, Sierra 以及Taito，相信將來會有更多的公司跟進，因此，筆者預測這塊卡一定會在國內外大大地風行起來，讀者不妨趕快存錢。

目前Ad Lib Card的公用程式片有：

Juke Box（自動點唱機）—具有自動播放曲子的功能，隨Ad Lib Card附贈。

Visual Composer（音樂創作機）—類似試算表的音樂編輯程式，包括教導你基本音樂合成概念。

Visual Composer／MIDI支援片—跟音樂創作機的功能一樣，只是增加了支援MIDI的功能。

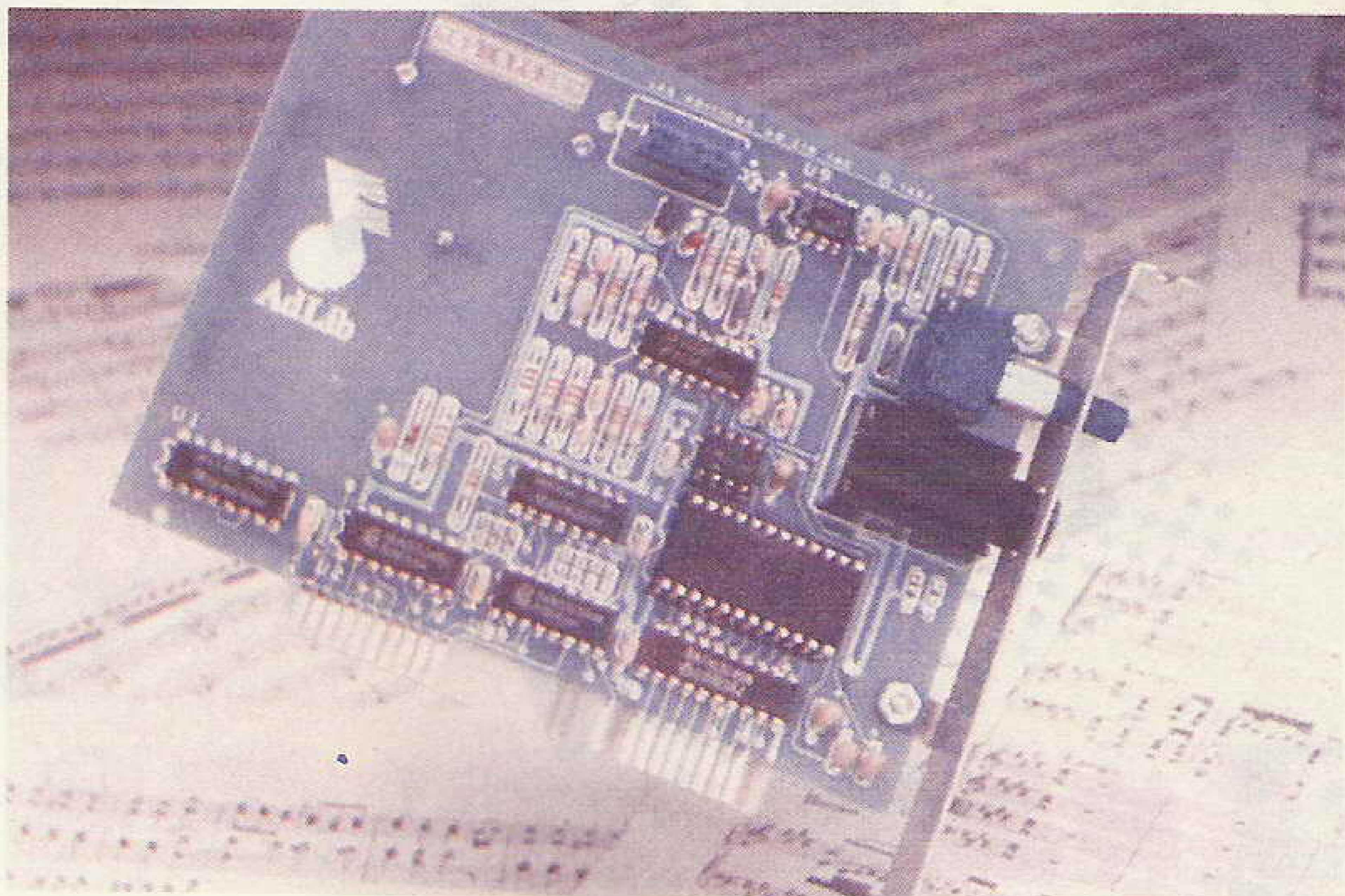
Instrument Maker（樂器合成器）—可幫助你創造上千個新樂器聲音。

Music Championship #1, Basic Concepts（音樂大師 #1，基本概念篇）：內含許多充滿挑戰性的音樂訓練比賽。

Pop-Tunes—常駐記憶體音樂演奏程式。

Programmer's Manual （程式師手冊）—提供程式設計最完備的技術資料及例子。

系統需求：IBM PC, XT, AT及其相容品，記憶體256K以上（使用MIDI則需384K），DOS 2.0以上，MGA／CGA／EGA



Ad Lib Card 的長相，音樂卡的新秀

目前軟體世界出版的遊戲支援這片卡的有：

國王密使IV

幻想空間II

警察故事II

國王傳奇

宇宙神風號

尤其宇宙神風號加上Ad Lib Card來玩，你簡直不敢相信自己的耳朵，幾乎可以媲美電視遊樂器的音效。

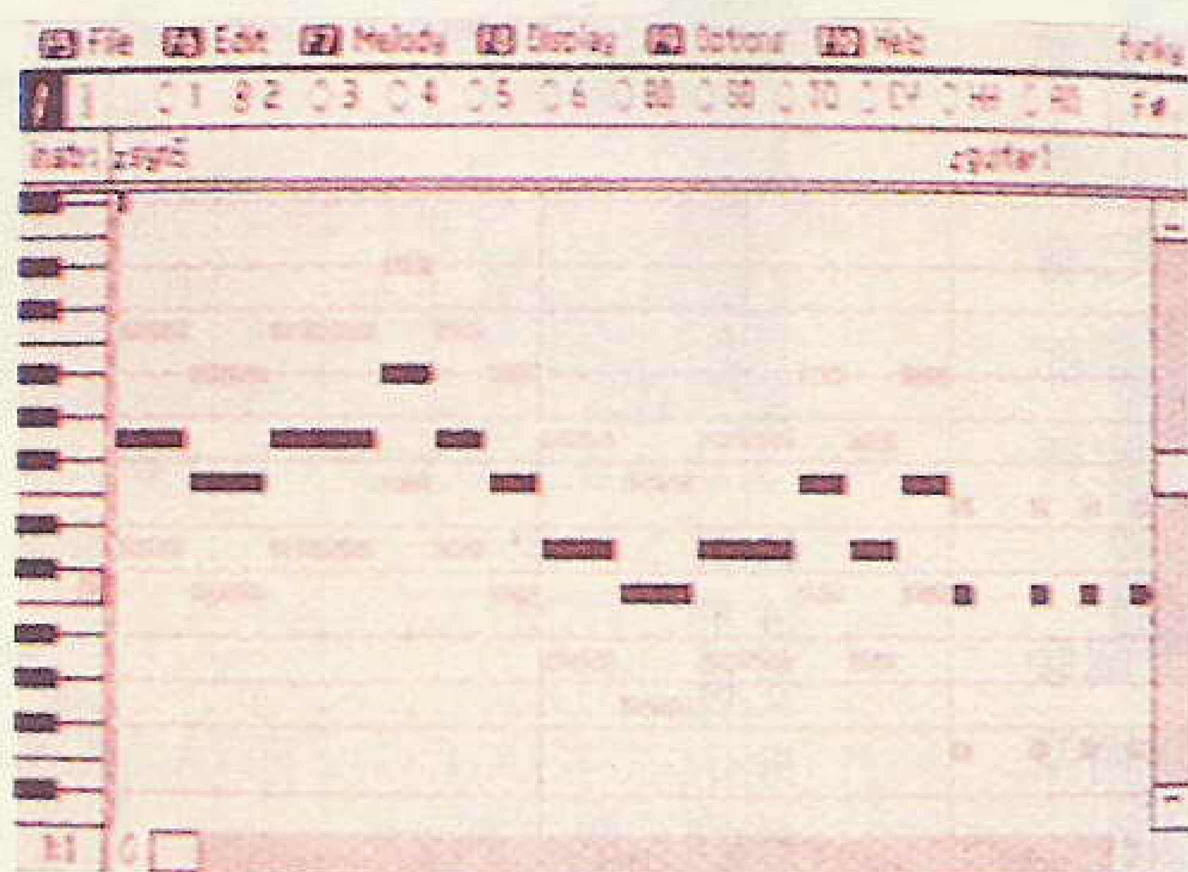
軟體世界即將推出的「宇宙傳奇III」（SPACE QUEST III）是繼「國王密使IV」「幻想空間II」「警察故事II」之後，第四個支援Ad Lib Card的立體文字冒險遊戲，這個遊戲特別請出Supertramp唱片公司歌星 Bob Seibenberg 製作整個遊戲的音樂，關於「宇宙傳奇III」更詳細的介紹，我們下一期將繼續刊出



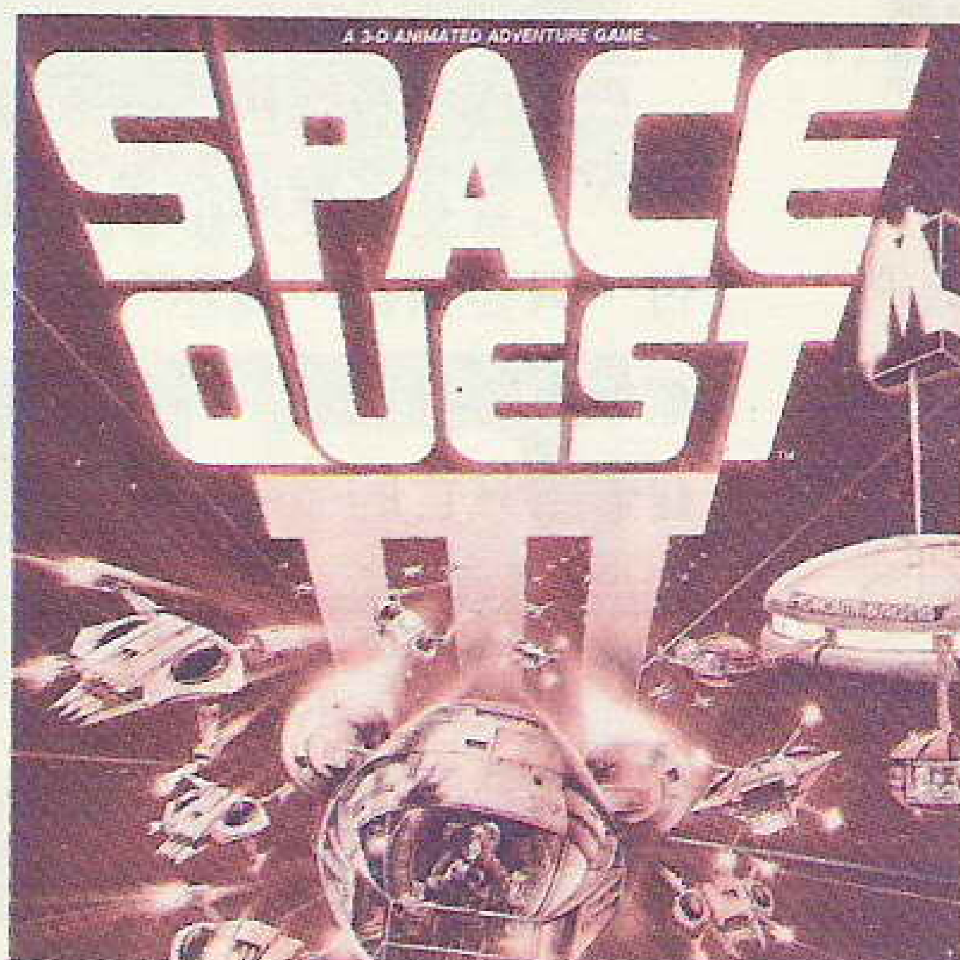


幻想空間II 的主題音樂，讚！

想聽聽這些遊戲在Ad Lib Card上面的音效嗎？趕快填寫雜誌後面的讀者意見調查表寄回，就有機會獲得一卷價值120元的Ad Lib Card遊戲專輯卡帶



Visual Composer／MIDI 支援公用程式



宇宙傳奇III 的音樂最成熟

SILPHEED

支援 Ad Lib Card 比美大型電玩音效

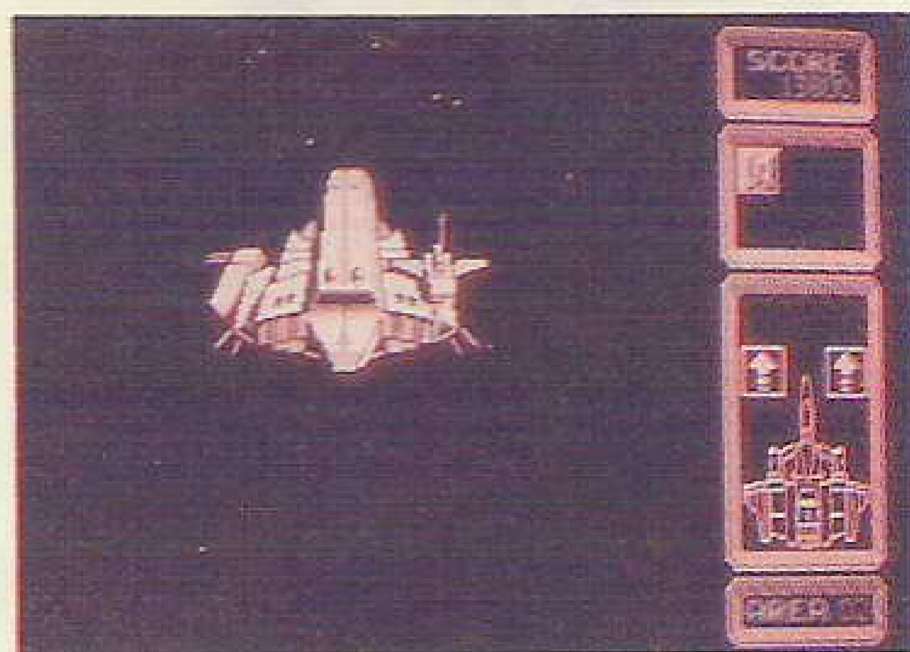
宇宙神風号

SOS 求救訊號

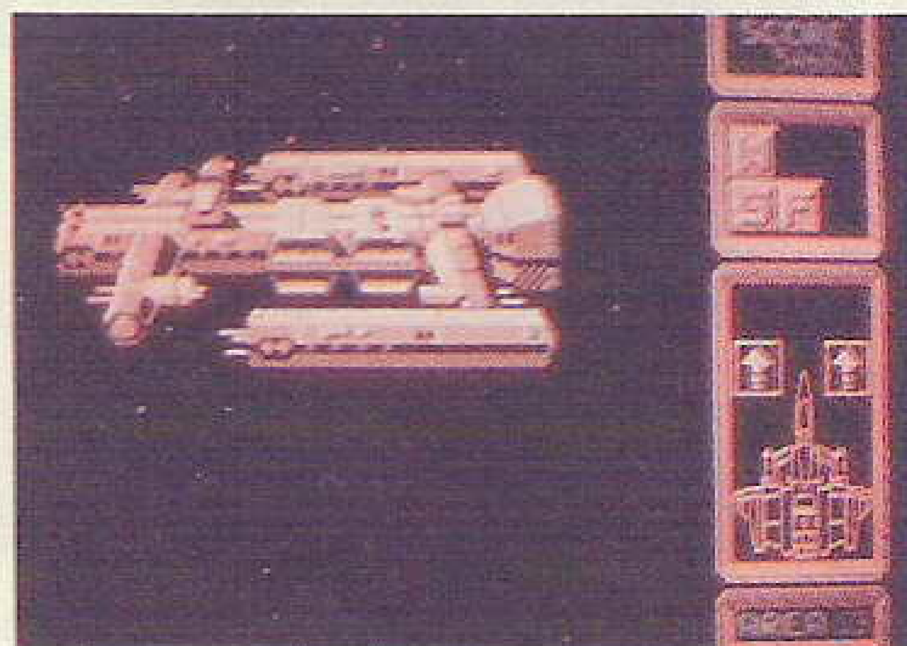
我們這裡是星際聯邦的主要防衛基地，目前正遭受艾克萊特（Xocalite）所領導的太陽系恐怖集團所侵略。艾克萊特是個殘忍兇暴的傢伙，他目前握有強而有力的艦隊及最新的戰艦一葛羅爾號（Gloire），他第一步的顛覆計劃就是接收銀河聯邦。現在他正需要藏在此基地的軍事飛彈武器，來完成他征服星際的計劃。由於事出突然，我們已沒有選擇的餘地，，更沒有時間派請聯邦艦隊，因此，我們懇求你駕駛世界上最新戰鬥機SA—08號（宇宙神風號），替我們對付艾克萊特和他的爪牙。



要想消滅艾克萊特，首先得通過20個戰鬥關卡，殲滅所有敵機。當然，若你征服了一個關卡，準備應付下關敵人時，可以先到供應艦維修戰鬥機以及選擇武器，我們共有兩種不同型式的供應艦一飛狼號（Wolf）和銀絲號。剛開始時，你只有“前方光束”這項武器，若你消滅的敵人多，每得50,000分，可得到供應艦賞賜的武器，作為鼓勵你的獎賞。還有，某些敵機藏有許多對你有用的物品，可增加你的武器及防禦的威力，千萬別錯過這些物品，因為它們是唯一能讓你加強威力的資源。



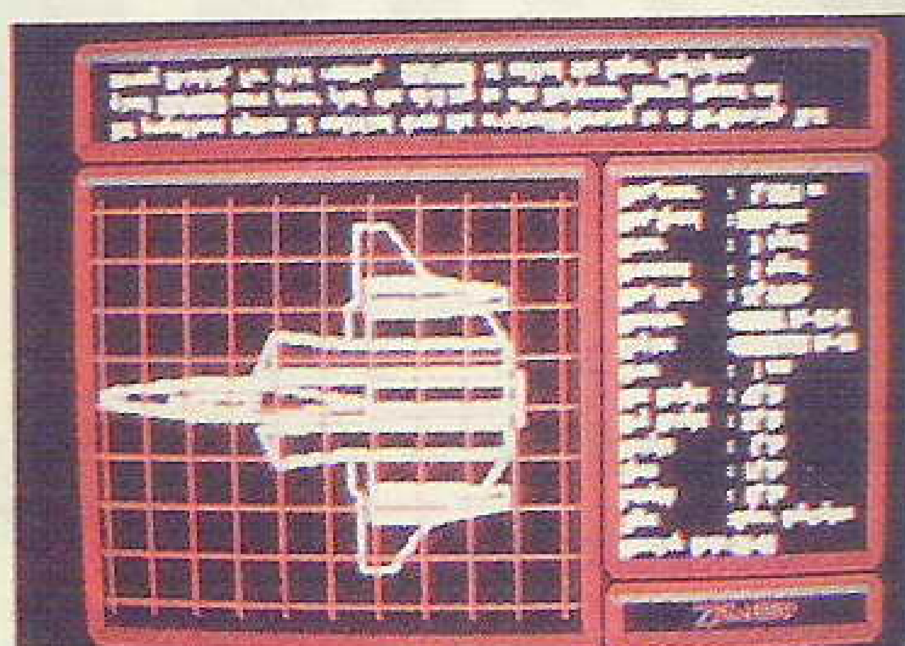
飛狼號供應艦



銀絲號供應艦

敵人非常狡猾奸詐，每個戰區都埋伏了各式各樣的危機，你須小心應付，只要稍微一疏忽，不但你自己會被炸得粉身碎骨，連整個銀河聯邦都會慘遭滅亡的命運。記住，你一定要完成使命……（音訊中斷）

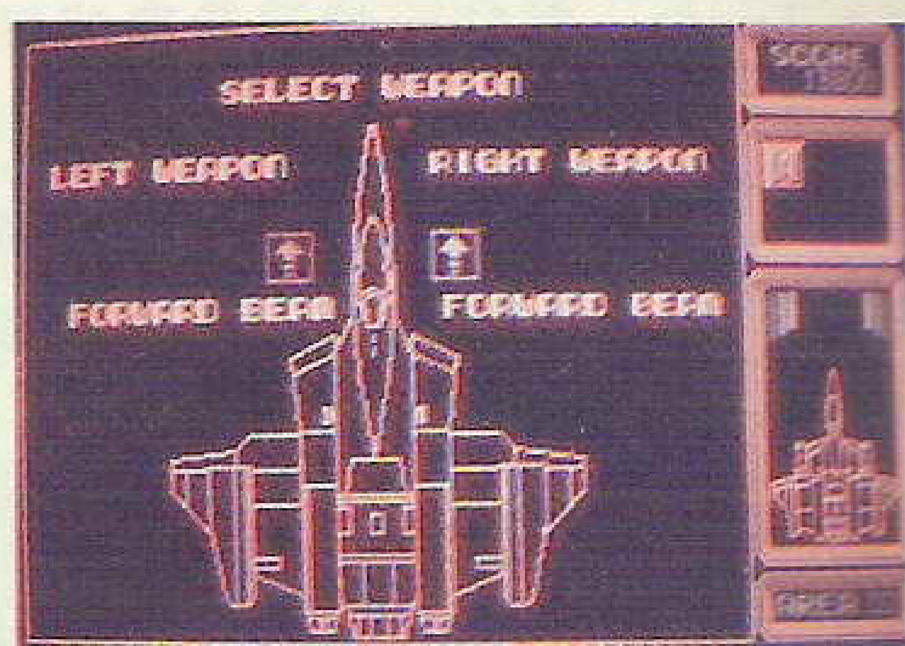
筆者接受此求救訊號後，曾駕駛著這架戰鬥機前往星際聯邦的防衛基地，準備會會這頭號大惡棍，誰知一上路，便遇到許多厲害的角色，經過一番搏鬥，無奈仍敗在艾克萊特的手中。各路英雄好漢，看到此求救信號後，趕緊走一趟軟體世界經銷商，別讓恐怖份子艾克萊特的奸計得逞。



宇宙神風號解剖分析



與敵機大火拼



選擇武器

*特　色：

1. 共有21個戰鬥關卡。
2. 畫面模擬得相當逼真，比其它遊戲刺激好玩。
3. 音效非常悅耳動聽，若加上音效卡的話更佳。

類別：動作
適用：IBM XT / AT
記憶：512 K
顯示：MGA.CGA.EGA.VGA
操作：鍵 / 搖
片裝：4片



INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM

遊戲特色

* 畫面動感逼真，特殊音效具真實感，你將可聽到大蝙蝠振翅的恐怖聲音及不小心跌落山崖的慘叫聲。此外，片頭音樂處理得極好。
* 具有三種不同的關卡，富緊張刺激的氣氛。
* 有美國原版大型電玩所擁有的挑戰與刺激。

魔宮傳奇

你一定還記得"魔宮傳奇"這部電影裡，那位喜歡探險的考古學家一印第安那•瓊斯（Indiana Jones）吧！如今，搬上電腦螢幕的"魔宮傳奇"勢必再度引起探險的熱潮。

劇情摘要

印第安那•瓊斯是一位喜歡探險的考古學家，有一次在印度的考古探險途中，無意間發現了具有高度考古價值的馬拉波村。根據古代文獻記載，馬拉波村及其住民全由具有強大法力的聖卡拉聖石所保護。但是當印第安那•瓊斯到達馬拉波村時，全村幾乎成了廢墟，不但聖石被竊，連村裡的一些孩童也都離奇地失蹤了。原來這些小孩全都被殘暴的大祭司莫拉•雷擄走，並將他們禁錮起來。這位邪惡的大祭司利用這些小孩子來挖掘礦坑中的寶物。

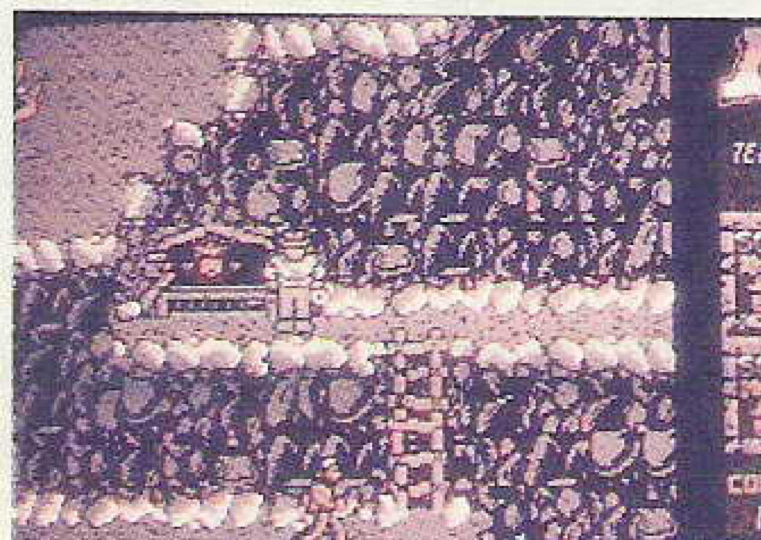


進入礦坑前，可選擇遊戲的難易程度

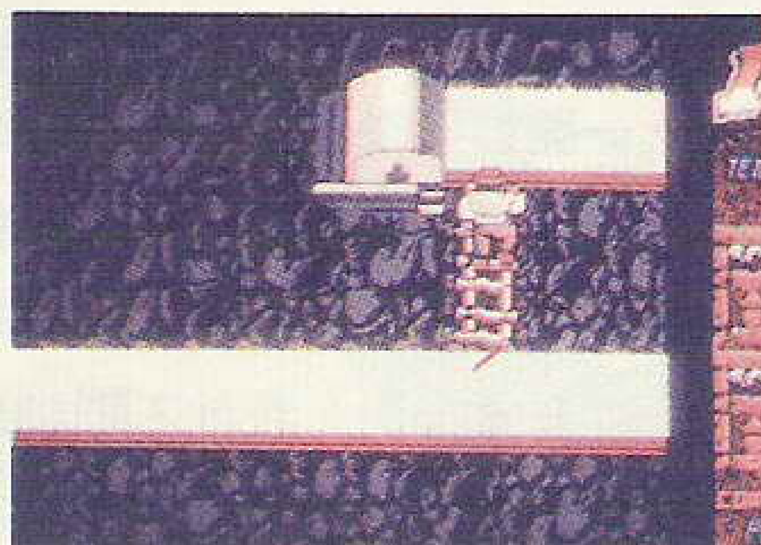
為了救這些無辜的孩童並尋回三顆聖石，印第安那•瓊斯必須進入像迷宮般的礦抗及礦坑內的隧道，搭乘運礦車閃避許多的困難與危險，最後才能進入死亡神殿奪回聖石，並逃離神殿。

※　※　※　※

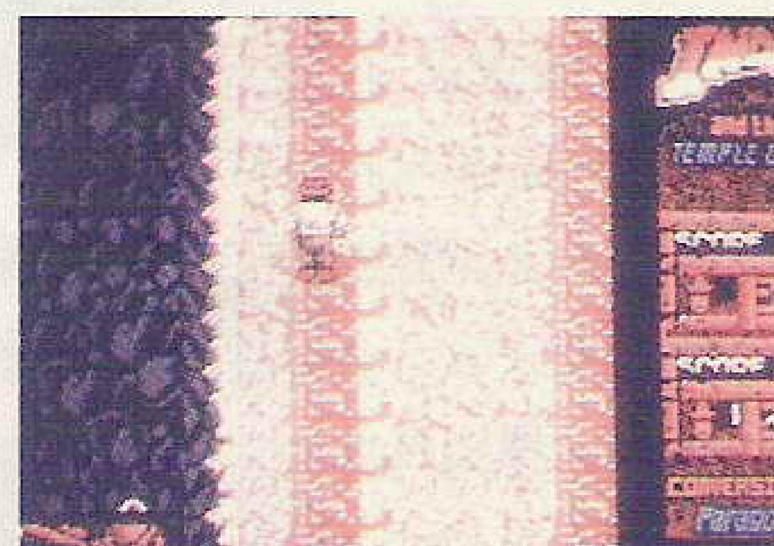
也許你曾看過"魔宮傳奇"這部電影，非常佩服男主角印第安那•瓊斯的機警與勇氣。現在你終於有了一個絕佳的機會可以扮演他的角色，展開一場刺激的冒險之旅了。但是你是否能通過毒蛇、蝙蝠、凶悍的守衛、神出鬼沒的大祭司所帶來的危險與挑戰，是否能好好控制運礦車，閃避迎面而來的危險，平安的進入死亡神殿奪回聖石呢？



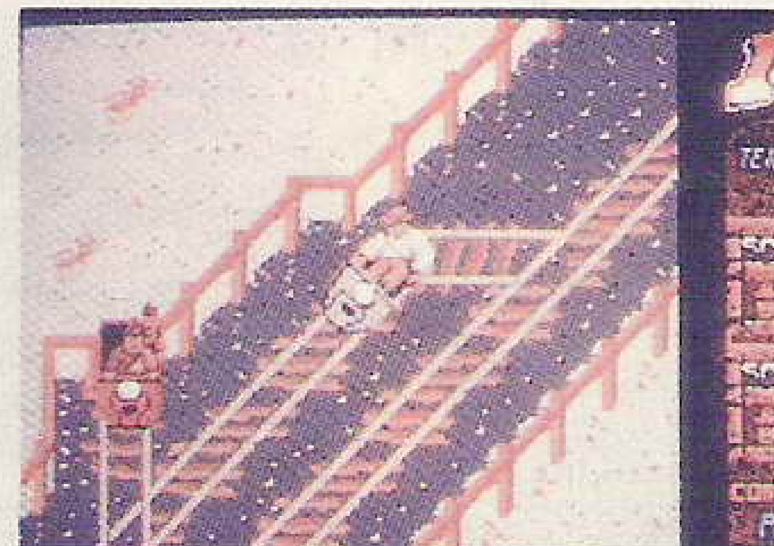
利用神鞭釋放被大祭司莫拉•雷所禁錮的孩童



要命的運送帶，注意它前進的方向，否則可能遭致被輾斃的後果



滾熱岩漿，印第小心翼翼地走過梯子，努力地向上爬



進入礦坑隧道，印第必須使運礦車左右傾斜，閃避任何障礙與危險



進入死亡神殿，利用神鞭纏繞在攀附點上躍過火熱的岩漿



聖卡拉聖石就在前方垂手可得，但是可惡的大祭司卻從中阻撓

類別：動作
適用：IBM XT/AT
記憶：512 K
顯示：MGA/CGA/EGA
操作：鍵/搖
片裝：1片

隆权 绘

重金屬坦克

HEAVY METAL

軟體世界特約記者×××，特地為軟體世界的廣大讀者群訪問到最近在“重金屬坦克”中官拜中校的M君，談談他個人對“重金屬坦克”的看法，以下是他的回答。



我個人非常熱衷電腦遊戲，在工作之餘也經常到附近的軟體世界經銷商逛逛，收購一些喜歡的遊戲，漸漸地養成了收集電腦遊戲的習慣，在這些軟體的世界中，我發覺能在衆多的軟體中擁有許多不同的頭銜是一件很令人興奮的事。例如我以前在“空降遊騎兵”中當上了中尉，在“魔鬼戰警”中升為超級警探，而現在我又在“重金屬坦克”中當上了中校，這真是一件令人興奮的事。





說到”重金屬坦克”，這是美國軍方針對傳統坦克笨重、機動性差…等缺點加以改革研究成功的新型坦克。一共有三種不同類型的坦克；MBT主力戰鬥坦克、FAV快速攻擊坦克及具有ADAT防空反坦克系統的坦克。一開始我從軍校的學生幹起，先學習如何駕駛這些坦克並模擬戰鬥，當我通過測驗後，總部就升我為少尉。一旦升為少尉，我就不再只是單純地模擬坦克的駕駛及戰鬥而已，而是參與更實際、更富挑戰性的任務—

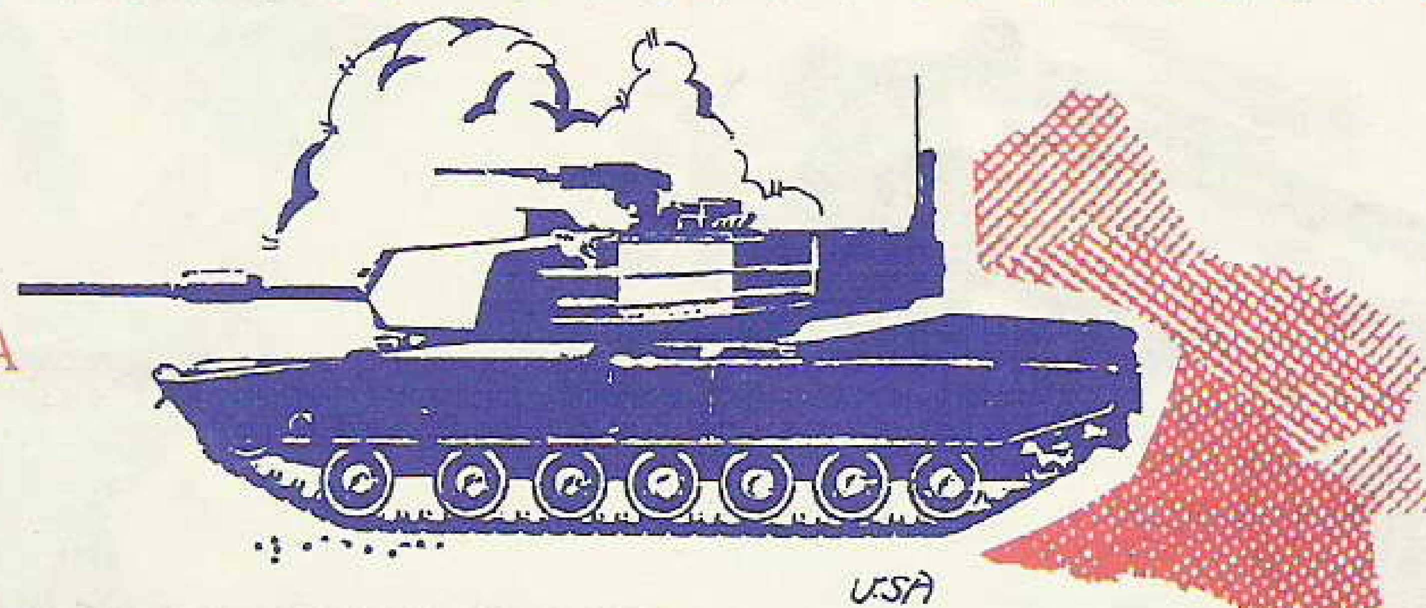


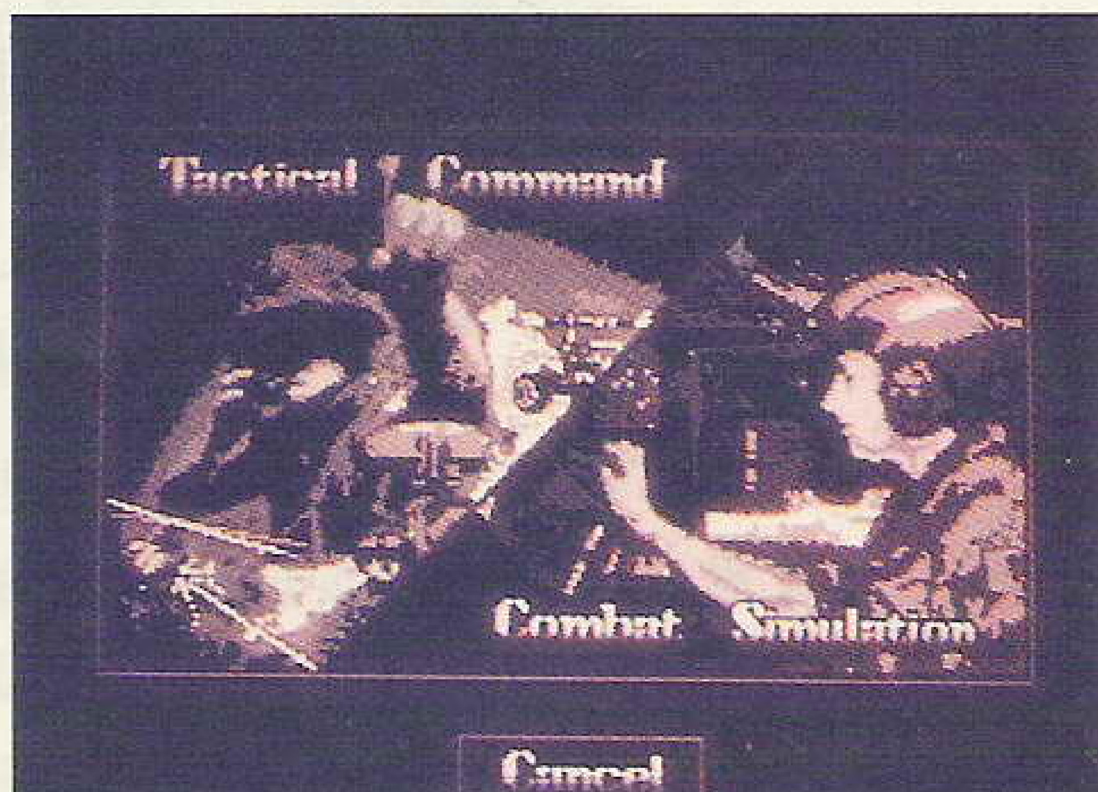
戰略作戰任務，培養你的作戰指揮能力，睿智的沙盤佈署是高級將領的必修科目

戰略佈署任務，即一般的沙盤實戰，起先都是一些較簡單的任務，隨後任務越來越困難，每當我完成上級給我的任務，總部便會提升我的官階，從少尉、中尉、上尉、少校到目前的中校，我已經經歷了無數次危險的戰鬥及戰略任務。我當然不會以目前的成就為滿足，我的目標是五星級上將，想想看能夠統御龐大的軍團，運籌帷幄之中，決勝千里之外是何等過癮的事!!

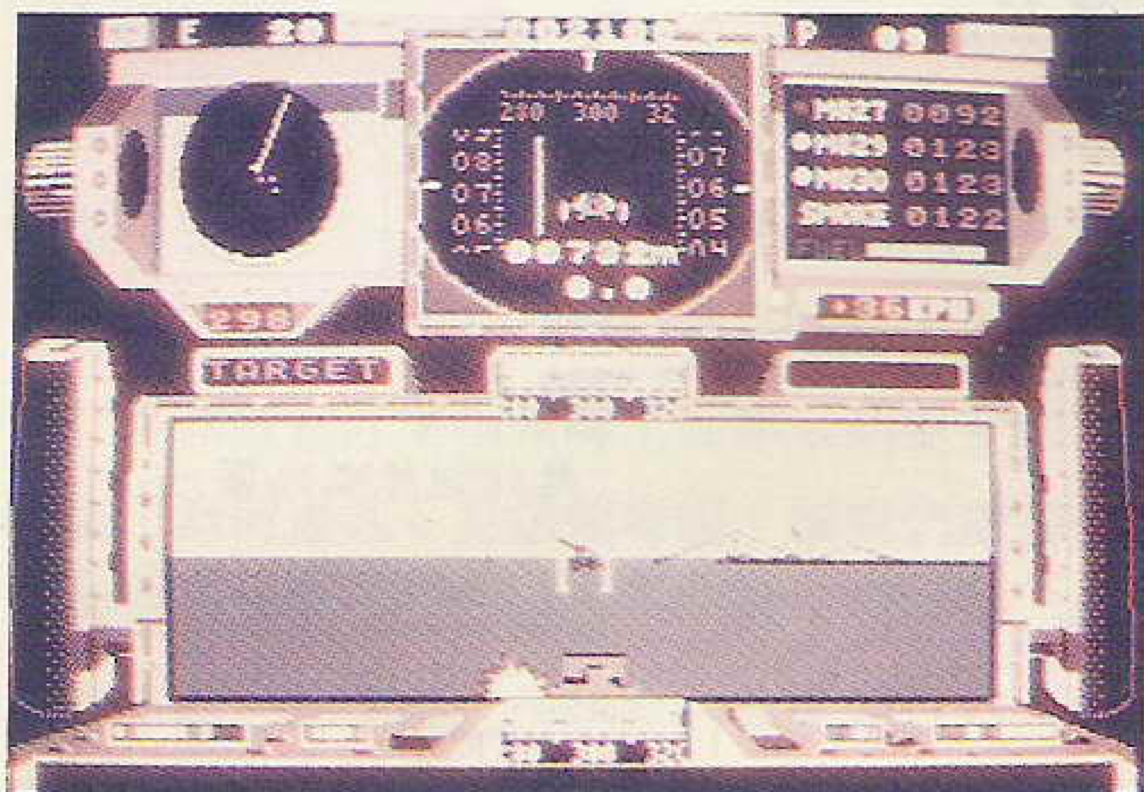


類別：模擬
適用：IBM XT／AT
記憶：384K
顯示：MGA.CGA.EGA
操作：鍵／搖
片裝：1片





少尉以上官階可擔任戰略作戰任務及戰鬥模擬兩項任務



MBT坦克擁有最新型的武器，模擬駕駛主力戰鬥型（MBT）坦克讓你對敵坦克的動靜瞭若指掌



快速攻擊型坦克（FAV），最快時速可達100公里／時，不但適於日間作戰、夜間作戰一樣得心應手



擁有ADAT防空反坦克系統的坦克，不但可攻擊來襲的地面坦克，更可對付空中的米格戰機，激烈的戰鬥讓你直呼過癮

"愛將心切"的火爆將軍，得知你又打了敗仗回來，氣得破口大罵！



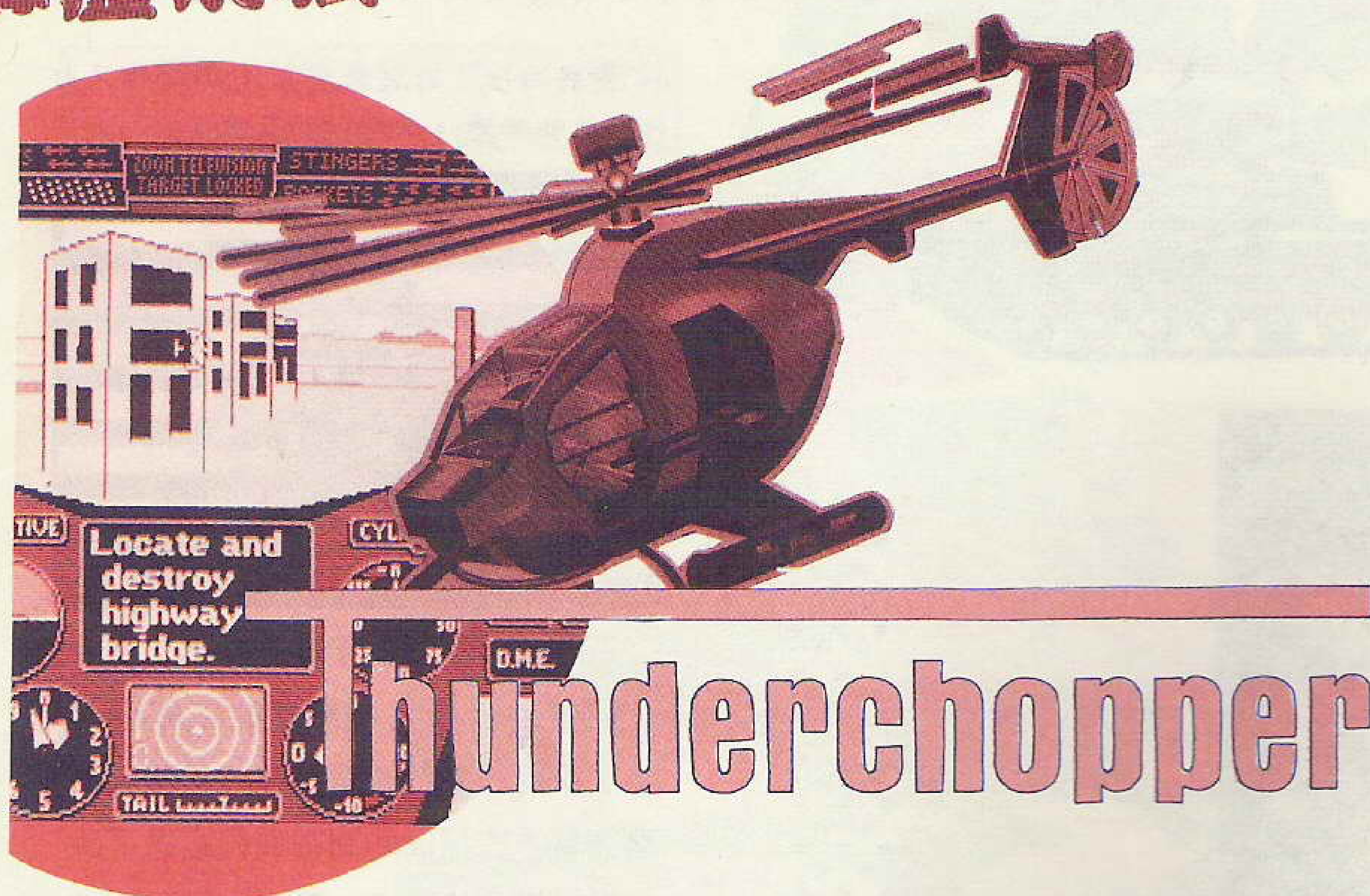
我目前的服役年資是六年二個月，隔壁的K君，在短短的二年就當上了中尉，我們時常聚在一起研究戰略佈署，在這段時間裡我們經過了許多戰況激烈的戰役，當米格機群及地面坦克不斷地向我們攻擊，我們利用強大的M827、M829、M830砲彈及雷射光束攻擊它們、切斷敵方的補給線，激烈的戰鬥實況、敵機墜毀的慘狀及爆炸聲深深地留在我的腦海裡。當然，每一次的戰爭並不都如此的順利，一場戰爭的失敗可能是武器裝備操作不純熟所致，也可能是戰略人員的失誤，如果作戰失敗了，總部自然會為這次的戰鬥做一番評估，而我也免不了受將軍的一頓咆哮，他真的是個火爆的將軍，有時候口出穢言，也只好忍了。



任務選擇—可依你的喜好及實際需要挑選任務

總之，在我所玩過的遊戲中，"重金屬坦克"是一部極佳的遊戲，它不但具有寓教於樂的作用，它更實現了許多人的夢想，讓他們能夠叱咤沙場；同時，"重金屬坦克"更集模擬、戰略、動作各類型的遊戲於一身，逼真的3D立體動畫及音效，一定會讓人覺得"跟真的一樣"，因為實在太逼真了。

霹靂飛狼

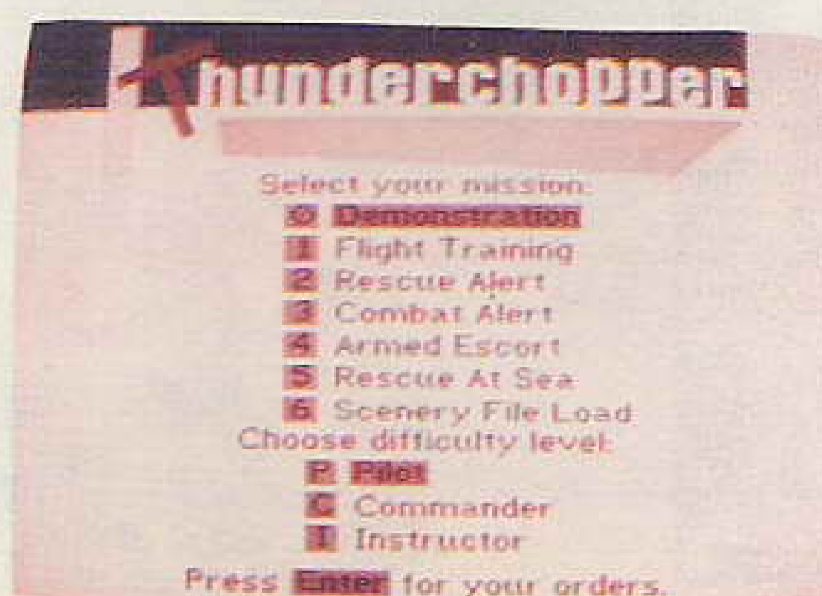


Thunderchopper

類別：模擬
適用：IBM XT/AT
記憶：256 K
顯示：MGA. CGA. EGA
操作：鍵／搖
片裝：1片

軟體世界曾在二年前推出過APPLE版的霹靂飛狼，此遊戲飽受APPLE玩家的喜愛，更有許多玩家紛紛來信詢問，催促我們出IBM版的霹靂飛狼，現在筆者就為您介紹一下它的豐功偉業。

霹靂飛狼是依據休斯530 MG防衛者戰鬥直昇機為藍圖所發展出來的一劃時代的超級直昇機。其750 hp過輪噴射推進器所提供的超強推動力與控制力，更適合1990年後的巡邏、援救及突擊等危險任務。由於直昇機有許多特殊的飛行特性，包括向後飛的功能，及在固定位置自我旋轉，因此它們在搶救、戰鬥、運輸軍隊及偵察上都有很大的價值。基於此，遊戲中共有5項特殊任務，分別是訓練飛行（Flight Training）、搶救任務（Rescue Alert）、戰鬥任務（Combat Alert）、武裝護航（Armed Escort)及海上搶救(Rescue At Sea）。前三項是強調飛行、搶救與戰鬥的技巧，它們允許你只注意訓練中所要求的重點，而不必在意其它因素，而後二項則融合在前三項中所學的技巧，困難度較前三者大。每一項任務又有三種不同的難易度，包括飛行員（Pilot）、指揮官（Commander）及教官（Instructor）。



選擇任務與等級，共有五種特刊任務：訓練飛行、搶救任務、戰鬥任務、武裝護航、及海上搶救。

霹靂飛狼有四種最先進的飛行儀器，包括前視紅外線掃瞄儀、CO2雷射雷達與自動變焦攝影機。其它的軍備包括Tow／Stinger 飛彈、休斯機關槍與Znnit火箭砲。精密的武裝配備再加上三度空間高速繪圖效果，讓你真實模擬白天、黃昏與夜間的各種飛行。

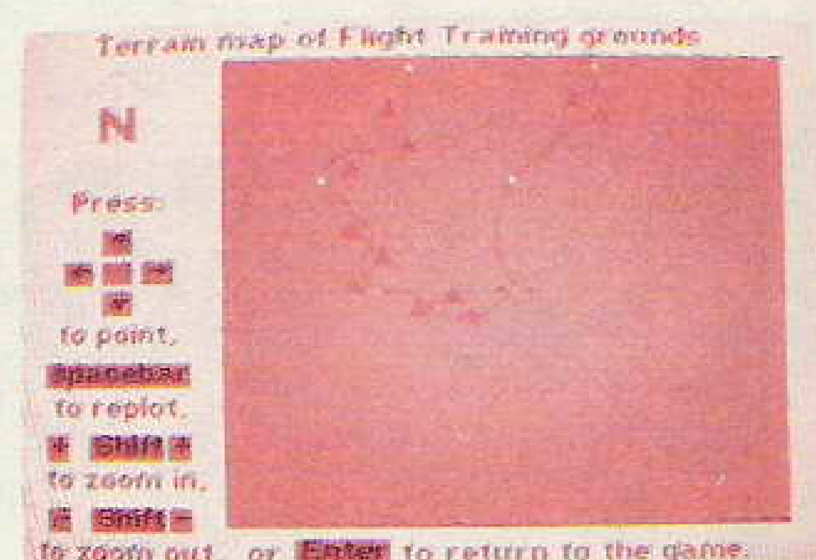


作戰中

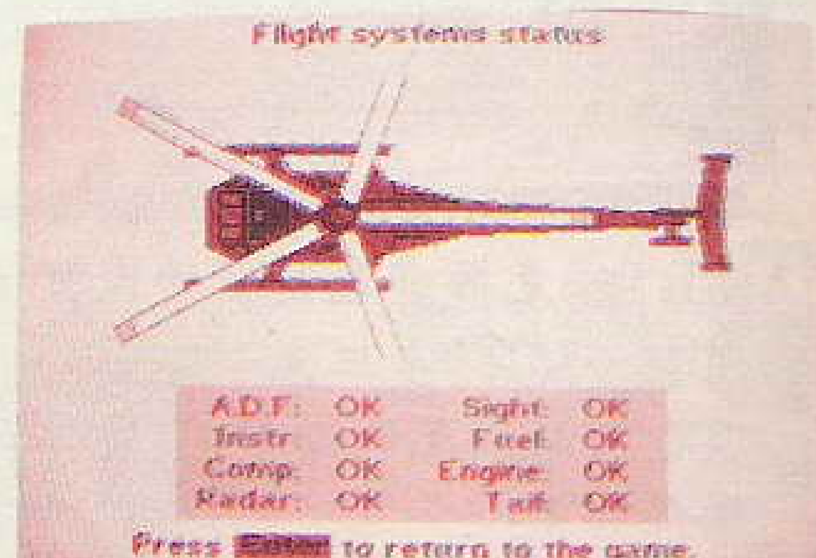


作戰中

IBM版的霹靂飛狼與APPLE版最大的不同是IBM版多了一項功能，若是你擁有Sublogic公司出的Scenery Disk（模擬飛行風景磁片）即可與此磁片搭配使用，在不同的地區執行任務。



飛行訓練之地圖



飛行系統狀況



發射武器攻擊目標

想必大家都看過藍色霹靂號或飛狼吧？只要你加入軟體世界的行列即可一飽駕駛直昇機的樂趣！



編輯部 消費熱線



問：我住在台東，這裡很不容易買到軟體世界的產品，而我又相當喜歡軟體世界的產品，為何你們不開辦郵購業務？

答：軟體世界在全省各地擁有二百多家的經銷商，目前也積極地開拓偏遠地區的業務，希望全省各地，甚至窮鄉僻壤都能買到軟體世界精美的產品。開辦郵購業務並不是根本解決的方法，而且其缺點：時效慢，安全性低，服務不便，因此軟體世界目前尚不打算增設郵購部門，而把主力放在增設銷售據點上。

問：我記得軟體世界追蹤報導上面第五期曾有交友信箱的表格，為何遲遲不見這個專欄，讓我們這些發燒友能夠有互相認識交流的機會，另外，可否設一個類似“跳蚤市場”的專欄，讓玩家的軟硬體設備能夠互相交換或購買？

答：關於交流天地與跳蚤市場這二個專欄開辦與否，曾讓本刊總編內心掙扎不已，因為這二個專欄的確可以促進玩家間的交流，應該是很好的建議，但目前版面有限，除非將來軟體世界雜誌擴充版面，不然暫時還不會增闢。筆者在此有個想法，歡迎自組電腦俱樂部或Modem俱樂部的“住持”提供相關資料，我們願意刊登你們的訊息。

問：為什麼喋血艦長無法開機？

答：喋血艦長若要正常地開機，你必須在DOS開機磁片上加入一個config.sys檔，製作config.sys的步驟如下：

1.將DOS置於A磁碟機內，關上機門，打開電源。
2.出現A＞後，鍵入 copy con config.sys並按 ENTER 鍵。
3.鍵入BUFFERS＝10。
4.按 F6 鍵，並按 ENTER 鍵即可在DOS磁片內建立config.sys 檔，再以此DOS磁片重新開機，再依軟式磁碟機啟動之步驟啟動遊戲即可。

問：我的快打旋風在我的機器上，放入Disk 2讀取時無法讀取，到底有沒有解決的方法？

答：關於這個問題，你只要利用PCTOOLS程式將Disk 1內的SF.EXE叫出來編輯，找出磁區39位址，7φ～72，連續三個bytes ，原來內容是EC 24 Fφ，只要你修改為EC Bφ FF，問題就解決了。但是修改後的版本只能使用鍵盤，不能使用搖桿。

問：上期創刊號刊出國王密使Ⅳ提示篇中，每次拿到魔雞之後，馬上就被巨人抓住，我的動作已經很快了。另外，為什麼我都挖不到五個鬼的墳墓？

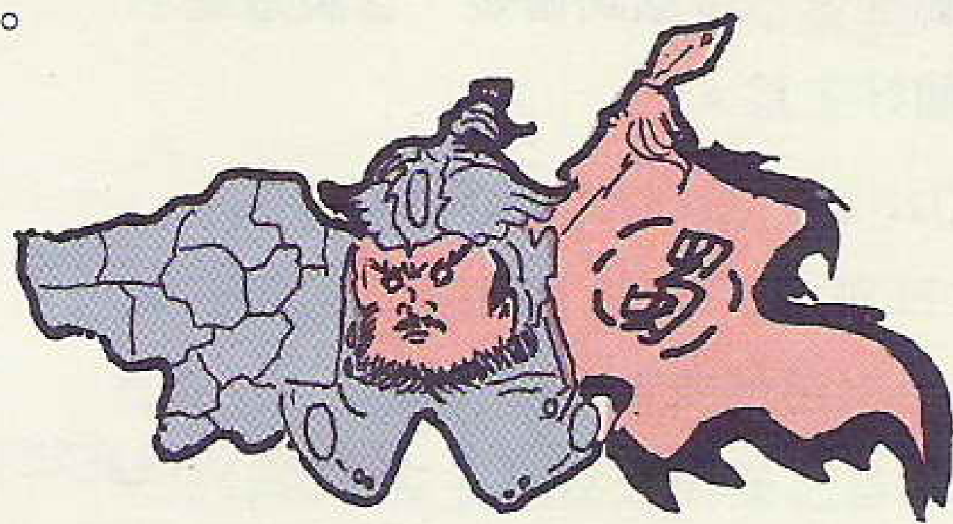
答：只要你在雞鳴之後，趕快拿到魔雞逃離巨人房屋，就不會被巨人抓住。東邊墳園有俏麗鬼、淘氣鬼，西邊墓園有嬰兒鬼、吝嗇鬼以及莊主鬼，你必須先讀碑文，站對地點或角度才能挖墳。（當你位置不對時，電腦會告訴你You are not close enough）

問：我購買了一份名車大賽Ⅱ，開機載入程式後，片頭畫面正常，但一進入選擇畫面，利用ENTER鍵卻無法選擇。螢幕又再自動轉回片頭畫面，不知是程式何處出錯，抑或硬體設備無法配合？

答：凡是遇到此問題的讀者，請直接拿回原購買經銷商更換。

問：名車大賽Ⅱ的路線磁片及名貴跑車磁片何時出版？

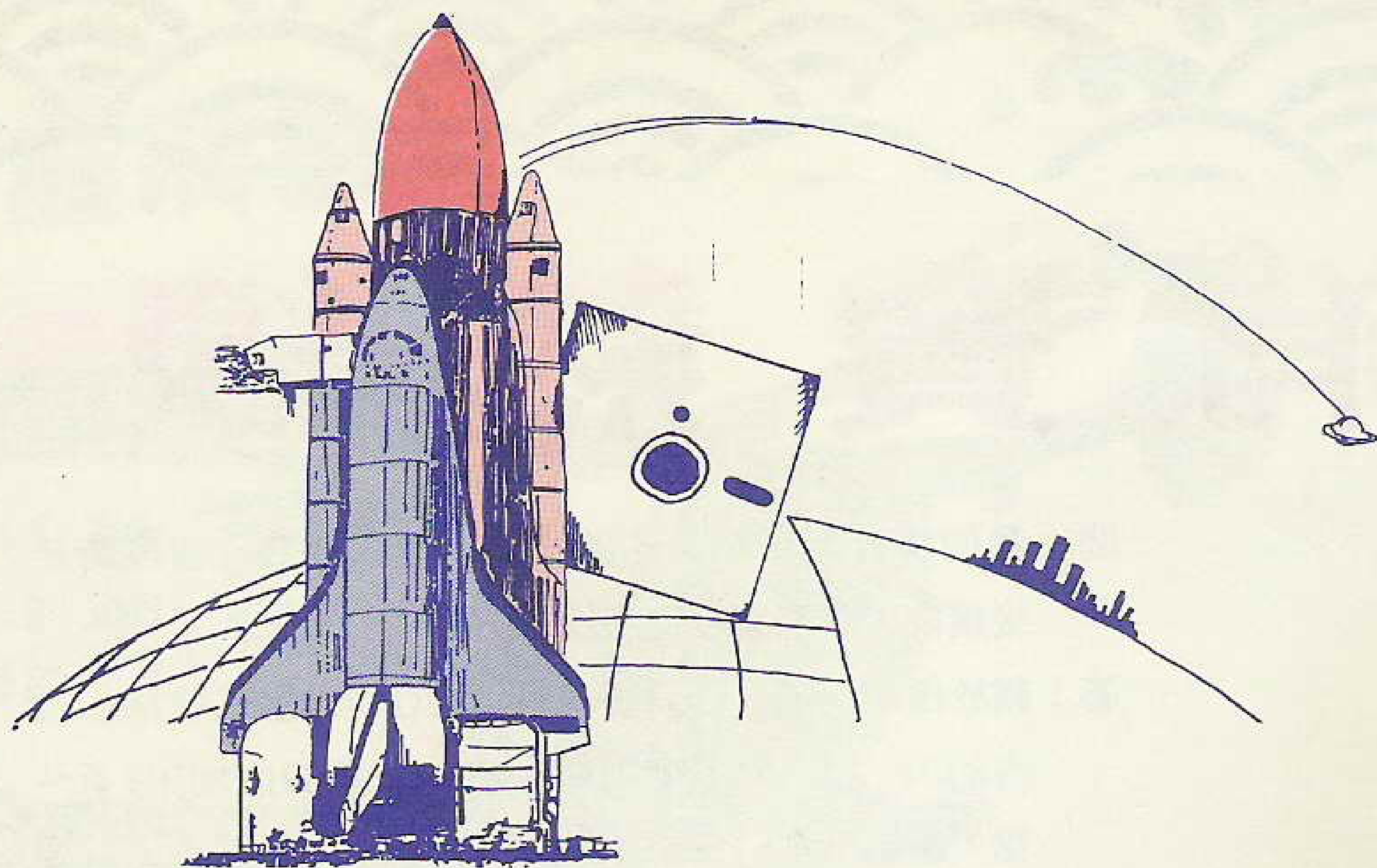
答：相信大家在新震撼的介紹裡已經得知新的路線磁片及名貴跑車磁片的消息，軟體世界將很快地推出，請大家密切注意。



問：為什麼我將三國志載入硬碟後，鍵入SANGOKU之後，畫面只出現游標，而未見遊戲畫面？

答：三國志手冊內的硬式磁碟機安裝（install）方法有些錯字及疏漏，正確的過程如下：

1.將Disk A放入A磁碟機中。
2.在A＞後面鍵入SAN-A C。
3.待Complete出現後，將Disk B放入A磁碟機中。
4.在A＞後面鍵入SAN-B C。
5.待Complete 出現後，再將Disk A放入A磁碟機中。
6.在A＞後面鍵入copy crazy.exe c:至此大功告成。



國外報導

頭上綁髮髻的男子(上)

/邱西霖譯

正如每年一到過年，就想要胡亂大吃一頓才會感到爽快與滿足一樣，故，從事我們這種工作者，不去美國走一趟，精神是不會舒爽的。唉！也不知道是何時陷入這採訪組的工作。

好吧！咱們就出發！

大家好，我是從事複製工作的頂上綁髮髻的男子，就日本而言，富士山、大相樸、切腹、綁髮髻等，都是在簡單思考下產生出來的。

那麽，所謂的頂上是指那裡呢？就是在我的髮髻裡，內藏著超小型攝影機，利用它企圖盜攝美國超新作品或秘密軟體。

通常，即使用哀求的口吻請求人家讓我拍攝，人家也不太願意，但，現在有了這個髮髻攝影機，一切都沒問題了。日本人以綁髮髻姿態出現，理應誰也不會感到懷疑，您說這是不是個好主意。



但是，如同平常一樣，在美國取材之工作，會常感無意義，於是這回帶著頂上綁髮髻的男子。這個裝扮大概還可以吧！



這裡就是CES的會場，髮髻雖只這麼一伙，但 還是確實的瞧一瞧

我們最先去採訪的是Las Vegas市，每年的一月在這個城市裡都會舉行Consumer Electronics Show（CES），類似家電商品貨樣的城市，在這個Show裡，軟體世界屋，也擺有相當多的攤位。全美國的玩具業界人士都會聚集到此地，因此，這是軟體創作發表的大好機會，這就是我們要由此出發的理由。

髮髻武器徹底解剖
驚人的髮髻誕生



這就是頂上髮髻，攝影器是採用松下產品的 AV gear，照相部份做成只須按一次鈕即能與髮髻互相脫離



外形表帥的頂上髮髻之心臟部份。簡言之就是 松下製品的AV gear，不但輕巧且能獲得清 晰的影像



出發去CES之前先在旅館試拍攝



CES會場內Nin tendo公司的攤位，參觀的人們亂哄哄的，非常熱鬧



與CINEMAWARE的社長攝影留念。用英語 交談中，適當的點頭回答。

環顧CES的會場一周，竟然全都是Nintendo公司的攤位且顯得特別引人注目，所走到之處聽到的全都有關家庭電腦的談話，聽得直叫人厭煩。









不知覺中，我們走近了CES會場邊的軟體世界屋，為了能充份地傾聽各種談話，而造訪了各軟體世界屋。

首先訪問是在日本也相當有名氣的CINEMAWARE公司。美國Show裡，有魄力的商家，會租下會場附近的旅館房間來對自己的商品做充分詳細的說明。CINEMAWARE公司也在Las Vegas市有名的高級HOTEL內舉行了商品說明。剛剛發賣出去的是CINEMAWARE公司的SPORT軟體叫做“TV SPORTS”這個SPORT軟體的特點是經常會出現美國足球電視轉播的那種氣氛。



“TV SPORTS”之標題畫面



在日本像這類的棒球軟體世界有很多

不久就可預定完成的是“LORDS OF THE RISING SUN”，取日本為舞台，對源式與平式的戰役描述地相當詳細，皇室的女兒半裸之姿出現，這大概是外國人的“激情”吧？！



當然要租借像這樣漂亮的旅館房，很貴吧，您說呢？



“LORDS OF THE RISING SUN”的畫面之一，這是意識著黑沼澤



這也是“LOROS OF THE RISING SUN”的圖形，狀雖如此，但卻令人感覺到是嘔心瀝血的作品



這是皇室女兒的半裸體秀，是外國人的大膽傑作

RAINBIRD

在這回取材的軟體世界產之中，最為活躍的就是此地。現在，已聽說要準備打入日本。日本的軟體世界屋是悠然自得啊。



這個軟體也是很有自信的作品，很有活力



神氣而昂首闊步的"辛西亞"看一次就令人難忘



愈不健康就須要愈健康性的美國太陽



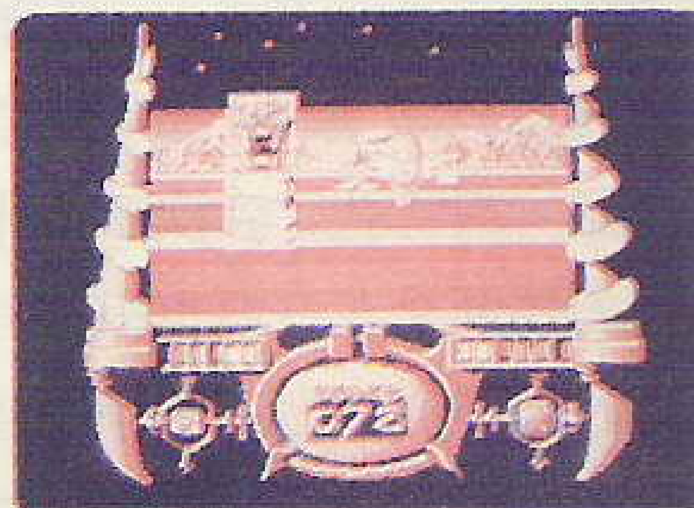
音樂非常氣派，樣本式的暴風雨

採訪員須自負能精通世界電腦game情報，故對於歐洲的軟體有些什麽，無論如何都須以學習的心態來嚐試接觸美國以外的soft house。其實，像這種外形不錯的軟體是不曾見過。

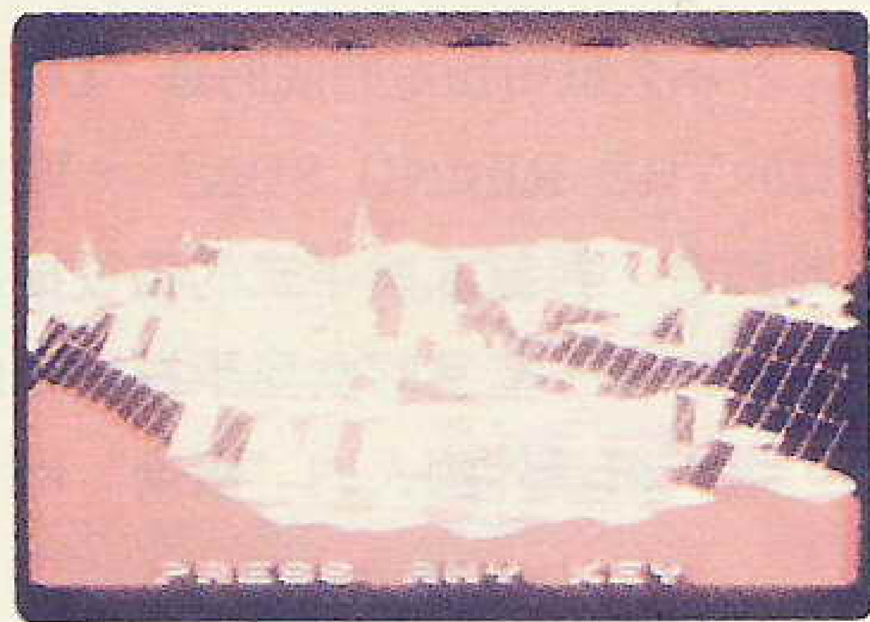
話說，幾年前從英國送來一個叫做"ELITE"的軟體，經看過之後深受驚訝感動而自我反省。另一個使得採訪員喧嘩一時的原因，可能是RAINBIRD公司名稱問題。

經追溯到當時的記事，發現已經使用FIREBIRD和RAINBIRD是同一個公司。只不過是在美國販賣時，借用了RAINBIRD的名義罷了。總之，舉行世界性的軟體世界屋展示中，英國的軟體不論是質與量都是粲佔群雄的。據說，一個月可以出版50種軟體，其中選擇最熱門暢銷的送到美國去發賣，因此沒有理由不暢銷的。

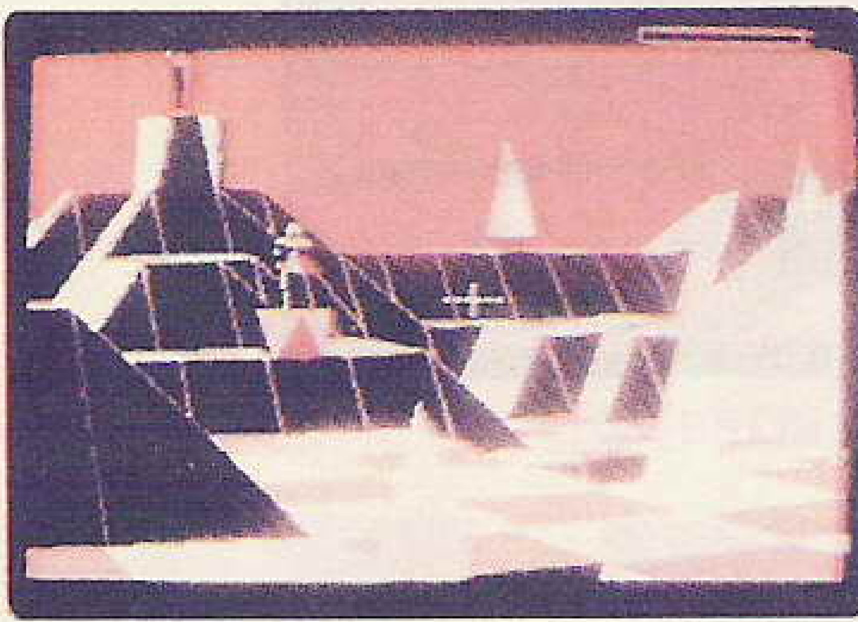
今年的陣容之中，特別驚人的要屬於"WEIRD DREAMS"，好像是在英國的作品，確實是極品。



果然出現怪敵



SENTRY使這樣的世界徘徊打轉



像這類的三度空間之軟體最令人欣賞



詳細給我們解釋軟體的人，他確實是外國人，但名字記不清楚了



"SENTRY"的開張儀式，難易度之水準約到10000

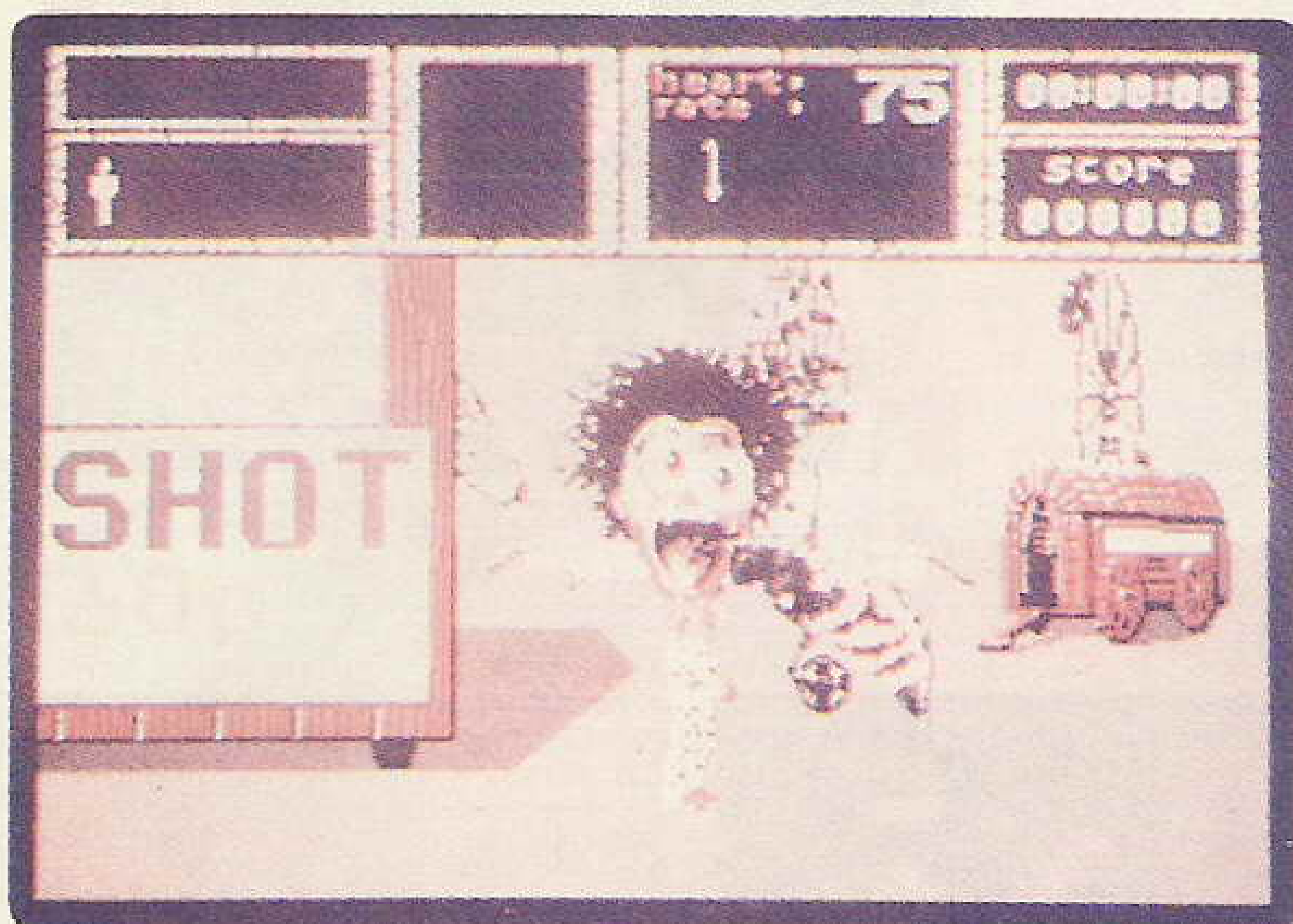


這是機械人，站著卻不發出任何聲音，不過看起來也令人恐佈



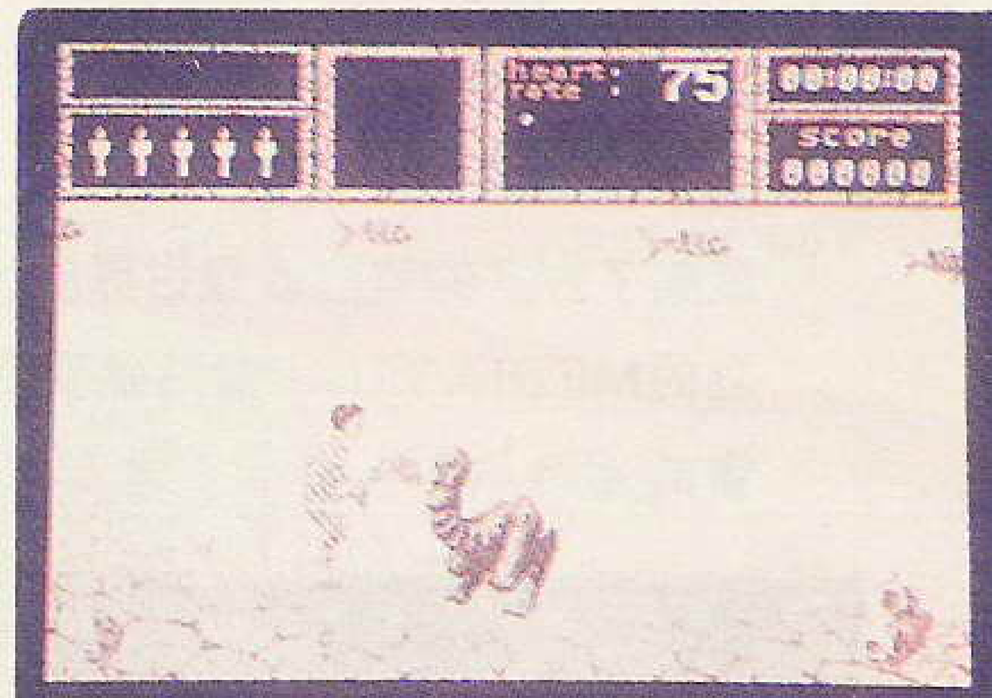
活動量極大的"辛西亞"，當她觀看game時，多少會變得靜下來





被巨蜂刺到頭部而爆裂。江川達也風之作品

你看看七面鳥……不錯吧！不太清楚



完全沒什意義，又像是無聊的世界，但是圖案本身卻很有獨到之處，而且演出也極為正常，確實是滿意度極高的軟體，據說，今夏將開始發售。

除此之外的軟體世界裡，"SENTRY"對於廣告負責人被人誤解「心情不爽，不想幹」而感很不是味道。

game的形式，大概都採橫向捲動式的活動game，但是，設計和顯像出來的怪物，卻會非常奇特，例如揮著翅膀沒有頸部的七面鳥，要攻擊與自己同樣大小的蜜蜂，此時，賦給主角的武器既然是一條魚，七面鳥咬魚尾巴，而魚就像一支劍一樣跟牠鬥。

從那裡潛逃出來的吧，這回要讓它跑上鋼琴台上，同時又要將它放進錦巢製作機內令它困窘

本來嘛是個有趣的戰略推理game，叫做無人惑星，因為舞台設計上過於單調以致感到很昏暗。之後的"SAVAGE"也是以瘋狂姿態出現，很不錯。



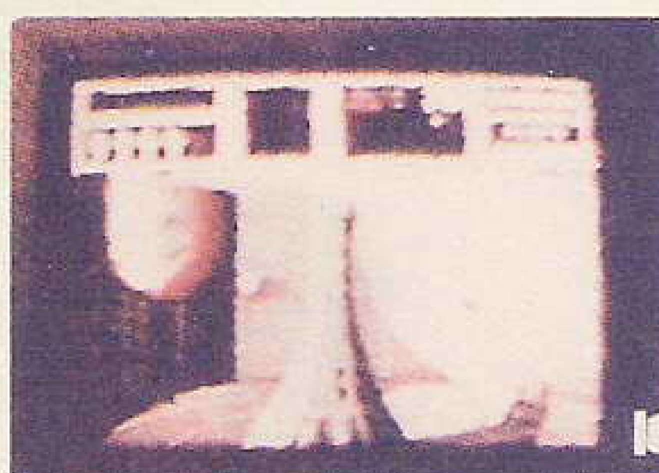
好像是廣告的小差似的



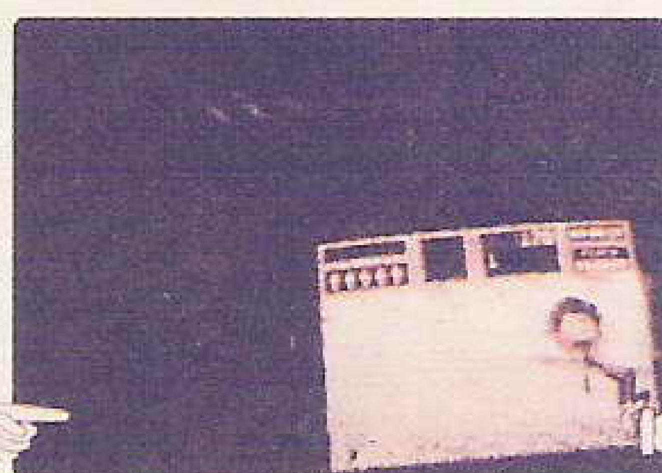
這並非是搬家前的現象，而是讓人驚異的開發室，這是萬國共通的景象



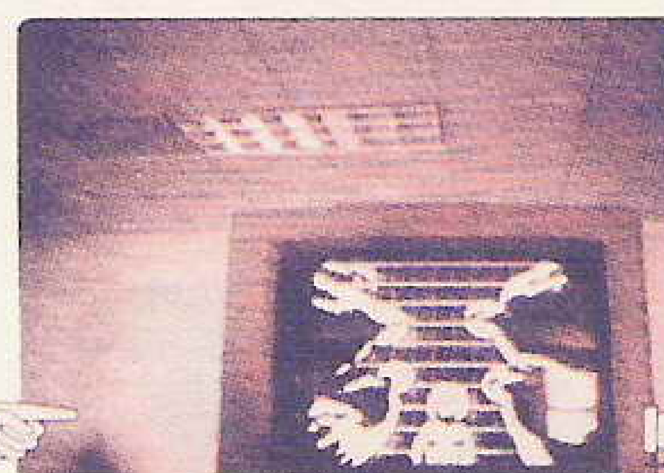
會同辛西亞紀念攝影確實是令人覺得有活力



這是"WEIRD DREAMS"的綿果製造機實景這件事‥‥



這種畫面（Scene）聽說是倫敦的圖案設計家的構想



辛西亞說，利物浦（LIVERPOOI）的年青人幾乎都是程式設計製作者



有那麼多的程式設計製作者的話，那麼請借我一人吧！

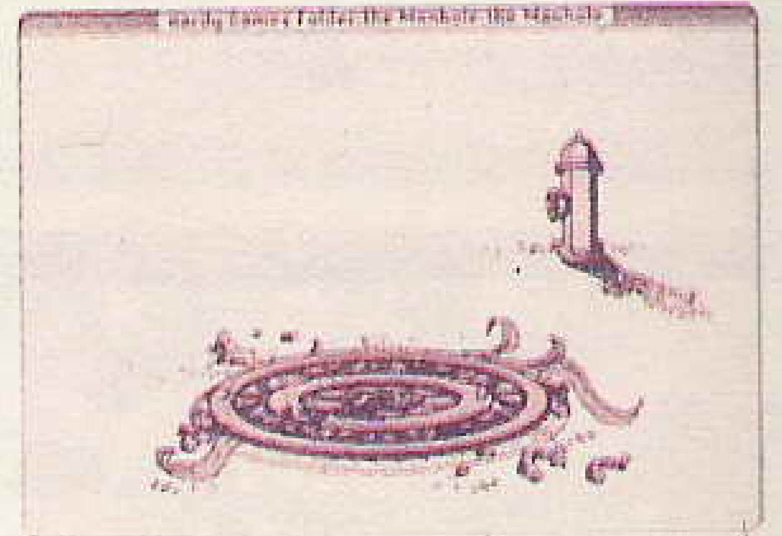
MEDIAGENIC


採訪員在攤位前電池用盡而無法動彈的綁髮髻的男子

聚集了許多的美國軟體世界屋，剛成立的MEDIAGENIC當然是要大書特書的公司。


如INFOCOM公司也是這裡的一員


今年出版了許多耀目俗麗的game



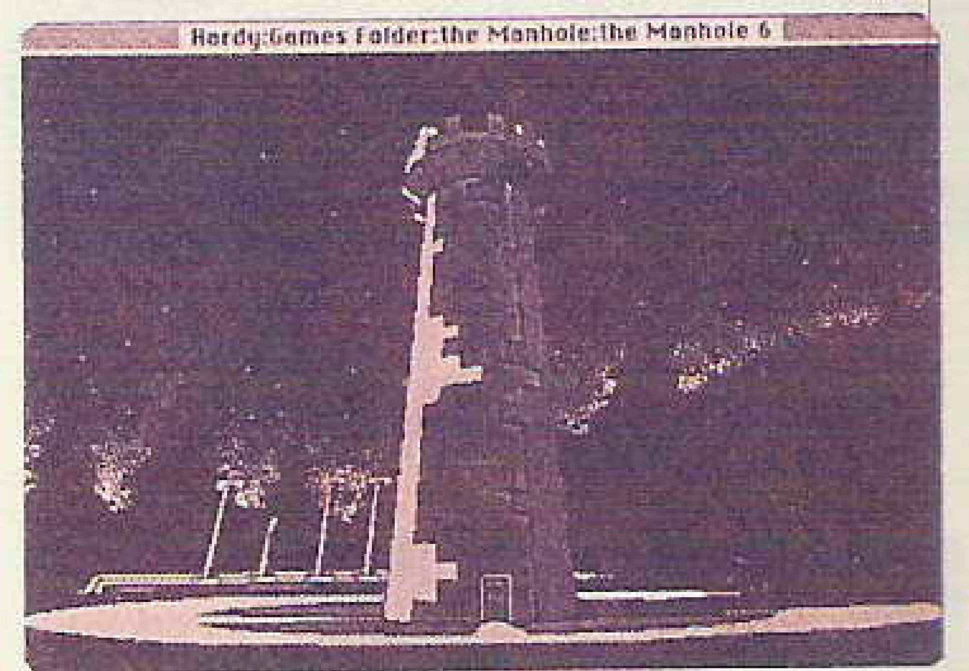
已經想不出來採訪員是否有做過 關於MEDIAGENIC公司的說明，這家公司是集合多家全美實力派的軟體世界屋而成立的，其中有稱為 ACTIVITION 和 INTERPLAY的，在日本也引進了好幾家類似的公司。其實，在上頁所介紹的RAINBIRD公司也是其中的成員之一。

令人有趣的軟體新作品，多得如山似的，現在來介紹一種稱為“MANHOLE”的game，不，其實不要稱為game。

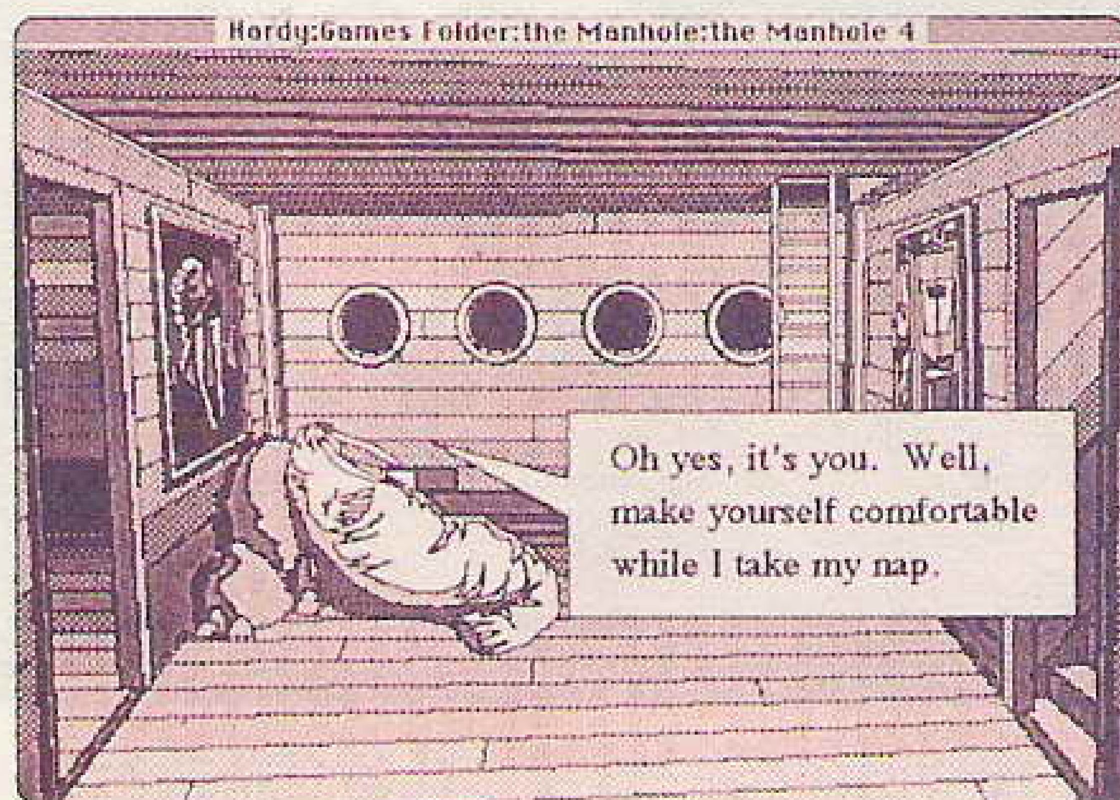
這個軟體，大致作成冒險遊戲的形態，在畫面裡，顯示有景色或是人物的造形圖案，又，利用動物的叫聲，能夠移動某處畫面。只是，

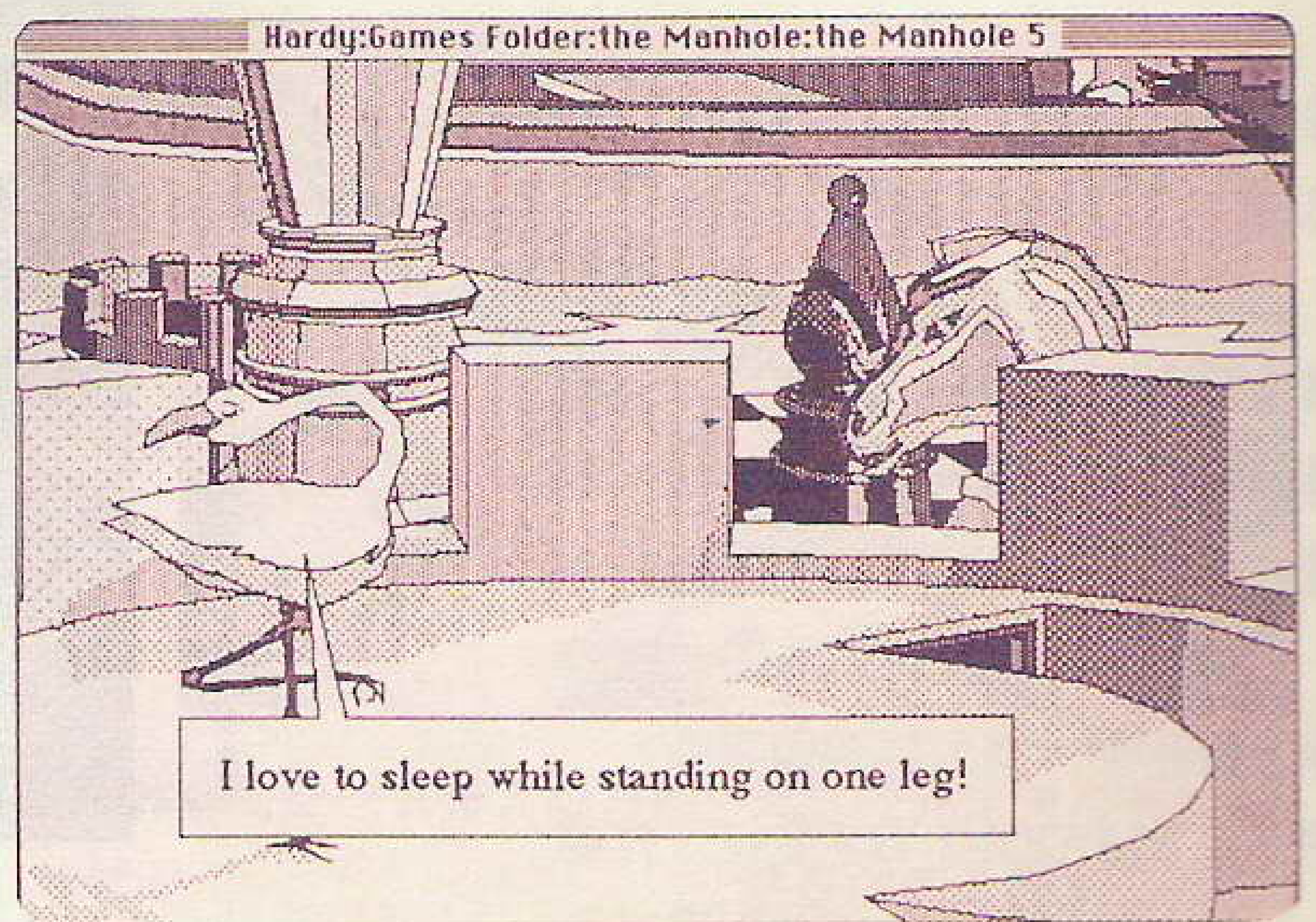


這樣的移動，全無目的呈現在眼前的情 景全都是無意義的東西。



出現了不可思議的電腦版本，一旦玩它一陣，就有不能罷休的感覺。這個軟體世界，把畫面任一點做出叮噹響聲後，那個地平面會發生變化，看得令人爽快，不久，即將告成的CD- ROM版裡，增加有許多圖案，如此更能增加玩家的喜愛。






MEDIAGENIC的軟體都是在CES取材的，由此來見見我們的工作表現吧


美國的食物合自己的口味如此不具大和魂魄體質的河野副編輯長


此人是家庭電腦通是兄弟（KYODAI）誌的人，看起來像是很笨


讀過古書的奇特的外國人湯姆・藍道爾夫

流行排行榜 ROC



上期	本期	遊戲名稱	類別	英文名稱	得票數
1	1	光芒之池	角色扮演	Pool of radiance	2014
—	2	名車大賽Ⅱ	模擬	Test Drive II	1839
2	3	F－19隱形戰鬥機	模擬	F-19 Steaith Fighter	1574
—	4	俄羅斯方塊	智育	Tetris	1562
7	5	幻想空間Ⅱ	立體冒險	Leisure Suit Larry II	1339
14	6	魔鬼戰警	動作	Techn Cop	1281
6	7	警察故事Ⅱ	立體冒險	Police Quest II	1173
3	8	三國志	戰略	Romance of The Three Kingdoms	1085
10	9	醫生也瘋狂	模擬	Life & Death	959
4	10	名車大賽	模擬	Test Drive	950
5	11	決戰西洋棋	智育	Battle Chess	845
15	12	國王密使Ⅳ	立體冒險	King Quest IV	714
—	13	鐵甲爭霸戰	角色扮演	Battle Tech	569
—	14	海灘排球王	運動	King of Beach	553
—	15	小鮫立大功	動作	Touer Toppler	482

U.S.A. TOP 20

ランク 今号	前号	ソフト名	メーカー名	機種	
1	3	TIMES OF LORE	Origin Systems	Commodore64、IBM-PC	國王傳奇
2	1	DRAGON'S LAIR	Ready Soft	Amiga	龍穴
3	5	CHESSMASTER 2100	Software Toolworks	Amiga、Atari 520ST IBM-PC	棋狂2100
4	7	F-19 STEALTH FIGHTER	Microprose	IBM-PC	F19隱形戰鬥機
5	2	JET FIGHTER	Velocity	IBM-PC	噴射戰鬥機
6	12	LEASURE SUITELARRY 2	Sierra On-Line	Atari520ST、IBM-PC	幻想空間Ⅱ
7		ALIEN SYNDROME	Mindscape Sega	Amiga	外星症候群
8	8	KING'S QUEST Ⅱ	Sierra On-line	IBM-PC	國王密使Ⅱ
9	6	DUNGEON MASTER	FTL	Amiga、Atari520ST	地下城主
10	4	FALCON	SpectrumHoloByte	Amiga、Atari520ST IBM-PC、Macintosh	悍衛雄鷹
11	9	WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	Bethesda Software	Amiga	威尼·格雷基曲棍球
12	14	STAR WARS	Broderbund	Amiga、Commodore64 IBM-PC	星際大戰
13	17	TKO BOXING	Accolade	Commodore64	拳王爭霸戰
14	10	TV SPORTS FOOTBALL	Cinemaware	Amiga	電視實況美式足球
15	13	ZAK McKRACKEN	Lucasfilm	Amiga、Commodore64 IBM-PC	異形大進擊
16		MANHOLE	Mediagenic	Macintosh	人孔
17	16	POLICE QUEST Ⅱ	Sierra On-Line	Atari520ST、IBM-PC	警察故事Ⅱ
18	15	ULTIMA Ⅴ	Origin Systems	IBM-PC、Apple Ⅱ	創世紀Ⅴ
19	—	720°	Mindscape	Commodore64	720°
20	11	WASTELAND	Interplay	Apple Ⅱ、Commodore64 IBM-PC	荒野遊俠

サンフランシスコ HOME COMPUTING CENTER タンフォラン店、SOFTWARE 1ST, SOFTWARE FOR LESSの2月上旬のセールスラ

你出名了

軟體世界這次舉辦讀者意見調查表抽獎活動，受到熱烈迴響，參加抽獎的調查表，多達數千張，現在，這些幸運人兒終於要公諸於世：

特別獎：李偉傑（高市三民區）
頭　獎：陳坤銘（屏東市凌雲里）
貳　獎：唐詠傑（北縣新店市）
　　　　林志全（北縣三重市）
參　獎：黃志雄（台南永康鄉）
　　　　楊君平（台中北屯）
　　　　吳彥佑（台中商上一街）
安慰獎：鄭慶一（彰化縣花壇鄉）
　　　　劉聖生（北縣板橋市）
　　　　劉人聞（台中市金山路）
　　　　黃錦章（桃園楊梅）
　　　　賴福鑫（彰化市郵政）
　　　　謝孟軒（北市大安區）
　　　　陳鵬昌（台南中華南路）
　　　　蔡俊彥（北縣蘆洲鄉）
　　　　涂尚言（高市新興區）
　　　　劉逸文（高市苓雅區）

〔註〕①特別獎：軟體世界雜誌一年份
②頭　獎：珍藏版編號13的新遊戲一套（3片裝）
③貳　獎：貴族版編號28的新遊戲一套（2片裝）
④叁　獎：貴族版編號29的新遊戲一套（1片裝）
⑤安慰獎：鑰匙圈一個

龍之天地



大家好！

龍之天地這個專欄主要目的是收集一些遊戲小心得、小技巧或是修改遊戲資料讓各位玩家遊戲進行得更順利更快，希望有這方面心得的玩家踴躍投稿，一經採用稿酬從優！

4X4越野車大賽駕駛心得

各位4×4的駕駛朋友，您是否已在四個賽車場中一展雄風了呢？是否已經登上KING OF THE ROAD了呢？或者仍在路途上奮鬥？不管您正在做些什麼，請放下手邊的工作，仔細閱讀本文後再重新上路，相信都能有更好的成績。

首先，先從選擇座車說起：

OYAMA公司—天劍型，正如說明書上所說，“不要被日本車了得時髦的外表所騙”，它雖然擁有最少的耗油量（25哩／加侖），但卻最不耐用，運氣不好的人，在車外的時間會比坐在駕駛座的時間長，不信？可以試試！

塔頓—勞利公司—登高者型：最大馬力的擁有者，卻最耗油（13哩／加侖），最堅固的座車，同時也是個吃油的怪物，喜歡開快車的人請勿選它，否則您可能會坐在沒油的車子中，望著眼前那位終點站上揮舞旗子的人傻笑。

凡尼伯公司—旋轉舞曲型：一部功能平平的越野車，選擇它，雖不會有太大的失望，但也不會有太好的成績。



考克斯公司—突擊隊員型：這部車是筆者最滿意的一部，它讓筆者征服各個賽車場，登上“道路之王”的寶座。

接下來，到CUSTOM SHOP中選購裝備，如果不是選擇突擊隊員或登高者，行李箱是必備的；為防止發生油料用盡的情形，備用油箱是必要的；至於絞盤，只在巴哈（BAJA）車場賽車時候需要；多功能輪胎（A／T）可適應各種路況。

當您在自助商店中選購其他配件時，請務必選擇十桶以上的汽油（GAS），否則開到半路沒油了，不要說筆者沒告訴過您！如果尚有多餘空間，再購買些備用零件，至於工具，技工則不列入考慮（除非您特別喜歡去和障礙物KISS），地圖只是浪費時間，而水、機油、冷卻劑、潤滑油、備用電池、備胎、手電筒這些只會增加車子的重量，佔據空間，您還要選嗎？

一切備妥之後，就要上路了。當您座車故障時，不需一次就把所有故障修復，只需把造成車子必須停下來的一部份修復後就可上路，其餘的留到檢查點時再修（因檢查點的零件免費），以節省時間。

對於變速器的故障之處理方法較其他故障複雜，若變速器故障時，車速在60以上，則可以不管；但若是發生在車速小於60時，請務必停下來修理，否則您的速度將無法再增加，而影響到名次及所耗用時間。

至於說“幽靈駕駛”呢，一般人大概都只碰到第一個，您可以從他車身看出來；他的車子後方成“田”字形，而在四個格子中以白（？因筆者使用單色卡，故無法分別顏色）色塡塗，當他在您前方出現時，馬上加速，（別慌，別急著超車，否則……）仔細觀察路況，這時，慢慢的開向路旁，等障礙物一近，馬上開出道路（這一點要注意，多多練習，否則KISS到什麼可別說筆者騙您），待障礙物快消失時，再將車子開回跑道，這下子“幽靈駕駛”不就被您給丟在後頭了嗎？或許您會問：第二個呢？放心，除非您有把握開入前5名，否則是碰不到的（第二輛是白色的，方法與前面相同）。

最後，最重要的一個問題，油料該如何分配？先給您一個忠告，在通過第二個檢查點之前絕對不要用到備用油箱內的油；在油箱快耗盡之前務必停下來加油。在起點到第一個檢查點這一段路，須在中途一次加入四桶的汽油；第一檢查點到第二檢查點這一段也是四桶；第二檢查點到終點之間加入二桶即可，加入之後即可全速衝向終點（不要怕油不夠，別忘了備用油箱的油會自動補給到主油箱）。

還有幾個小地方請留意：保持在80以下，以防轉彎時控制失靈；當正與其他車輛並行時，切勿按下空白鍵進行修理，因要等到另一車開出視線外才得以進入修理畫面；加油時請一次加足份量，否則起動時的耗油將很可觀。

在此提出筆者的小小成績供各位參考：巴哈 8：18，死亡谷 8：37，喬治亞 9：26，密西根 8：29，道路之王34：50，祝各位駕駛早日成為“道路之王”（KING OF THE ROAD）。



吳政治

古巴反戰過關小秘技

當老人慌張的衝進你所駐紮的營地時，或許就注定你的革命已經徹底失敗了！

也許創刊號內的無敵修改法讓你的成功率大大的增加，但是那些煩人的“蚊子”，讓你才剛得到武器便死於非命，更倒楣的事是當手榴彈都用完時，偏偏又被工兵圍在雞不生蛋的地方，手中只有一把無用的機槍，許多人只好放棄了！

筆者發現一招救命祕招，只要用你那一把無用的機槍對著任何地方固定射擊，不出幾分鐘，這時只見大地轟然一聲，全部炸開，用這招對付煩人的直升機，只要對著直升機射擊，按住機槍不放，直升機約過30秒便轟一聲炸開（此步驟會損失一些人，因此要配合上期的無敵版），在第三關的煤礦附近有二台運煤車，用炸彈炸開一盒盒的箱子，你會有意想不到的收穫（機會很少）。在對付火車時，只要坐在戰車內，按住機槍，不出數刻，火車便炸得粉碎！

張治祥

歐洲公路戰—用不完的抗毒劑

各位奔馳在歐洲公路上的馬路英雄們（歐洲公路戰），是不是受了變形人的病毒之傳染，而又沒有抗毒劑，使得整個車隊像隻熱鍋上的螞蟻，四處奔竄只為得到少許的抗毒劑？現在，你不必再為你的隊員之健康煩惱，受到變形人攻擊後，並已確定你的隊員受到感染，不用急著找醫務士，只要按一下Z鍵，便會出現一堆奇怪的數據，別理它，等到數據捲動完畢，並回到主畫面，你就可以按鍵查看物品清單，你一定會發現抗毒劑增加了五份，快用來醫治你的隊員吧！此方法可以用無數次，現在，帶著你用不完的抗毒劑稱霸歐洲吧！

張師誠

長槍英雄攻略小技巧

①自己畫地圖，邊畫邊攻略，如此方能享受遊戲的完整樂趣，畫地圖可參考創刊號中“前進高棉”攻略地圖的畫法，利用一個螢幕為畫面，為一個單位，並將景物重點畫出。到後半段時，沒有特殊景色（景色完全一樣），特別容易迷路，需小心，建議你利用丟棄指令，將物品放在地上做為路標。

②陷井用跳的即可避開，如不知陷井所在可快跑通過，筆者經驗中只有一處會壓到。

③平常多存檔。

④要跳過斷崖前先存檔，斷崖缺口會冒出魔法泡泡，頻率是3顆泡泡、2顆泡泡、1顆泡泡，一直等到一顆泡泡冒上去後，立刻跳過去。

⑤遇到會魔法的妖怪（Bozak Draconians）時，讓矮人（Flint Fireforge）與他戰鬥（除非他向下打，不然打不到你），快速接近他連砍13刀左右，再離開他，把斧頭丟向他，最多再一次他便死，（離開他是怕他自爆）。如果另外尚有其它小妖，那別急著殺他，他會先幫你殺了那些小妖的。

⑥一般怪物最好先用繩網術（Web）。

⑦遇到死靈（Wraith）最好遠距離用火焰術（Burning Hands）。

鐘坤龍

再談快打旋風過關法

雖然上一期有玩家發表快打旋風的快速過關法，但在亂敲鍵盤一陣後，非但絕活沒使出，還陳屍街頭的窘況，或許招式不能順利施展的情形仍然常常發生，本人在痛定思痛之餘，經過一番努力，終於以一種方法打倒群雄，登上世界武術的寶座；為了使大家都能獲得勝利，特別提供此一秘招供大家“參考”！

方法如下：在畫面剛剛出現之時，同時按下INS及2（↓）鍵，放手之時迅速按下4（→）或6（→）鍵，便可以氣功先發制人，若用旋風腿則同時按DEL及2（↓）鍵，再按另一鍵即可，昇龍拳則按4（←）或6（→）　的時間不妨稍久一點，加以練習必可在廿秒內擊敗敵手，雖然無法在廿秒內打垮獨眼龍，卻仍可在面對他時佔盡優勢而將他「做」掉！不妨一試。



張治祥

快打旋風必殺定身術

各位同志們，您是否為鍵盤不能順暢的發揮昇龍拳等三種絕技而慘死異鄉？現在，再也用不著擔心伯弟的鴛鴦棍和獨眼龍的氣功，記得嗎，大型電玩上的必殺技——陽指？您只要在遊戲進行中的任何時間任何地點將INS，DEL，及→　快速齊按，不論任何對手都只有站在原地挨打的份兒，不過有幾點必需注意，那就是只能用重拳及迴旋踢才能正確地傷害對手，而且千萬不能碰到對手，否則他就會隱身而使你無從打起。另外用氣功擊倒敵人也會使他醒來，總而言之，快速及正確的按此三個鍵才是致勝方法。加油吧！



未來之魔法 人物資料修改大全

／李永治・謝自勳



在這個RPG 推出時，想必一定有很多玩家爭相購買吧？這個在IBM PC史上號稱「最」字號的超級RPG，的確有它的過人之處；但對某些玩家而言，其難度也可能嫌高了些。故筆者特地將其修改方法公佈於世，讓諸位都能夠更順利地完成任務。

首先利用PCTOOLS 來找隊伍資料所儲放的檔案。如果儲放在第一個檔案的話，就選擇GAMEA.FM 檔；在第二個檔案內時，就選GAMEB.FM 檔。

隊員的資料及相關位置列於下方的表格內，而各位置的修改方法則分別如下：

448　人物名字長度

除伍內人物名字的長度。不管名字多長，但螢幕上只出現和本位置數值相同長度的名字，超過該數值的字母，則不將予列出。

449～463　人物名字

該隊員的名字。最多不可超過15 個字母。

464～469
472～477　12項技能

該隊員之技能熟練程度，全改為63 即可。

32　～39　身上所帶物品

該隊員身上所攜帶之物品，為了保留遊戲之樂趣，故筆者只將各彈匣之值公佈，其餘物品則請在遊戲中找尋，以免影響遊戲之進行。

30 → Auto Clip　自動手搶彈匣
31 → Shtgn Pak　散彈槍彈匣
32 → h-Uzimag　衝鋒槍彈匣
33 → G rFL maG　自動步槍彈匣
35 → therm Pak　電磁步槍彈匣
36 → Crysprism　熱線能源匣
34 → ak maGazn　能源結晶體

48　～52　五項屬性

修改至14 即可。

54　～55　生命上限及目前點數

因決定於力量、精力和等級，故可以不必修改；就算修改至上限255 ，在GCH 模式時也將回復成應有之值。

59　等級

設為14之後，即成為最高的上校職位。

60　～61　經驗

可以不必修改，只改等級即可。

76　～78　金錢

只有第一個隊員（飛行官）才有該數值。在修改時只要在78 處改成01 ，就擁有六萬多元了。

80　生存與否

當隊員不幸陣亡時，只要將此值改回DE 即可。

98　護甲

隊員目前身上所裝備的護甲。由於新護甲會取代原本的護甲，故只存放一個Byte ，有關護甲的值為：

24 → Uniform　制服
25 → Flight Jacket　飛行夾克
26 → Steel Mesh　鋼製網狀背心
27 → Flak Jacket　防護夾克
28 → Laser Reflec　雷射防護服
29 → Combat Armor　戰鬥裝甲
38 → Kevlar Suit　強力護甲

101～103 武器

除了徒手之外，每個隊員都還可再另外裝備三項武器；

08 → Hand　徒手
09 → Power fist　拳力增幅裝置
0A → Sonic Mace　超音波釘頭鎚
0B → Gyro Pike　迴轉矛
0C → Neuron Flail　神經槤枷
0D → Dagger　匕首
0E → Cryo Cutless　超低溫短刀
0F → Power Axe　能量斧
10 → Energy Blade　能源刀
11 → Edged Spinner　鋒利的旋轉刀
12 → Auto Pistol　自動手槍
13 → Shotgun　散彈槍
14 → HyperUzi　超空間衝鋒槍
15 → AK 4700　AK4700型自動步槍
16 → Gauss Rifle　電磁步槍

17 → Thermocaster　熱線槍
18 → Hand Laser　雷射手槍
19 → LR Laser　雷射輕步槍
1A → Plasma Gun　電漿槍
1B → Neutron Gun　中子槍

105 ～107 彈藥剩餘量

即隊員所攜帶三項武器的目前彈藥量，FF 則表示該武器不須彈藥（可使用無限次）

以上是第一個隊員欲修改之資料位置，而其他隊員的資料起始位置爲：

導航官　S0001　B128
通訊官　S0001　B320
工程師　S0002　B000
警　官　S0002　B192

有關這些隊員的資料位置，請藉著這些位置來計算即可。

船艦的資料則存放在S0018處，其資料的修改位置如下：

448　船艦名稱長度

和人物名字長度之意義相同。

449 ～463 船艦名稱

除伍所搭乘船艦之名稱，最多不可超過15 個字母。

468 ～469 船艦X座標位置

由於船艦所位於的太空爲5000×5000 的廣大區域，故你可修改此值來改變船艦的横座標；當船艦因燃料耗盡，引擎完全損壞而動彈不得時，可改變船艦的位置移至星站範圍內，以免還得向聯邦求救，那可就漏氣了！

470 ～471 船艦Y座標位置

改變船艦的縱座標。

474 ～477 四大系統損傷程度

分別爲船體（Hull）、引擎（Engine）、電腦（Computer）和雷射（Laser）四大系統的損壞程度；6·4 代表毫無損壞。

483　防護系統損傷程度

當防護系統完全損壞時，其它系統才會遭到破壞。64 代表無任何損傷。

486 ～487 目前剩餘油料

上限爲5000；當船艦的燃料不足時，修改至8813 之值即可。

488 ～491 系統程式等級

即移動、鎖定、閃射及雷射等四種電腦程式。原則上以不超08 爲準。

另外你還可以修改船艦之武器庫裏面的物品，其位置在S0000 處的最起始16 個Byte。

當你不想將物品改至人物身上時，可以將它改至武器庫內，共可存放16 個位置。

其實除了這些之外，還有許多可修改的，例如敵我資度、位置甚至星球的位置等；但筆者不打算一一詳加介紹，以免讓諸位改得太過火，反而影響到遊戲的正常進行。

最後，祝各位好好地幹，早日完成這個艱辛的任務。

磁區	位元	說　明	磁區	位元	說　明
00	464	使用攫擊型武器之技能	01	60、61	經驗值
00	465	使用鋒銳型武器之技能	01	73～78	金錢
00	466	使用發射型武器之技能	01	76	目前所穿之護甲
00	467	使用爆破型武器之技能	01	77	目前所使用之武器
00	468	作戰技巧之技能	01	78	基本所使用之武器
00	469	偵察之技能	01	80	生存
00	472	射擊之技能	01	98	護甲
00	473	修復之技能	01	101～103	可選擇使用之武器
00	474	探礦之技能	18	468、469	X座標
00	475	潛力之技能	18	470、471	Y座標
00	476	觀察力技能	18	474	船體系統
00	477	賄賂之技能	18	475	引擎系統
01	32～39	身上所攜帶之物品及位置	18	476	船艦電腦系統
01	48	力量之屬性	18	477	雷射系統
01	49	精力之屬性	18	483	防護罩系統
01	50	敏捷度之屬性	18	486、487	燃料
01	51	理解力之屬性	18	488	移動系統等級
01	52	親和力之屬性	18	489	鎖定系統等級
01	54、55	生命點數上限及目前生命點數	18	490	閃躲系統等級
01	59	階級	18	491	雷射系統等級

物　品　表

代號	名　稱	代號	名　稱	代號	名　稱	代號	名　稱
01	Ea Passcard	11	Edged Spinner	21	Nanobot	31	Shtgn Pak
02	Trinocu Lars	12	Auto Pistol	22	Mark V Teng	32	H-Uzimag
03	Arisian Lens	13	Shotgun	23	Varoxon	33	AK Magazn
04	Mysterious	14	Hyper Uzi	24	Uniform	34	G Rfl Mag
05	Energy Ball	15	AK 4700	25	Flight Jacket	35	Therm Pak
06	Ancient	16	Gauss Rifle	26	Steel mesh	36	Crysprism
07	Book	17	Thermocaster	27	Flak jacket	37	Nerf Cannon
08	Hands	18	Hand Laser	28	Laser refl	38	Kevlar Suit
09	Power Fist	19	LR Laser	29	Combat Armor	39	Holophones
0A	Sonic Mace	1A	Plasma Gun	2A	Thin Skin	3A	Avaxgrapher
0B	Gyro Pike	1B	Neutorn Gun	2B	Rough Skin	3B	Antigue Yoyo
0C	Neuron Flail	1C	Claws	2C	Thick Fur	3C	Cryoscope
0D	Dagger	1D	Teeth	2D	Carbon Armor	3D	Cyberdisk
0E	Cryo Cutlass	1E	Thrasher	2E	Civilian Clo	3E	Sart Needdle
0F	Power	1F	Acod Breath	2F	Special	3F	Knar Lybar
10	Energy Biade	20	Tesselator	30	Auto Clip		

註：以上實物名稱皆以電腦所顯視為主

文轉56頁

江騰凱

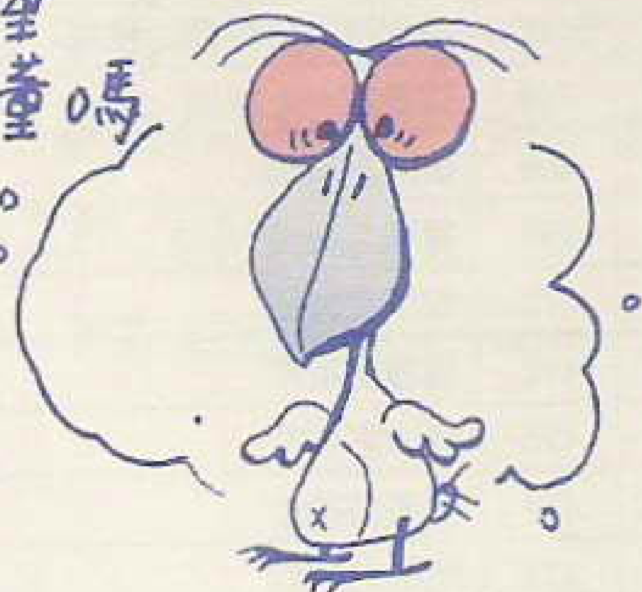
荒野遊俠裝備彈藥補充法

在一望無垠的沙漠和「浩劫後」詭異的城市裡，你是否為了身上的裝備鼻酸及背包中的彈藥而斤斤計較呢？想用 PC-TOOLS 修改卻又對著一堆雜亂無章的圖形符號發呆。在下這兒有個方法可以讓您昂首闊步了！

首先除了遊戲的三片磁片外，再 Set-Up 一份，姑且稱之為「物品片」。若是你以遊戲片進行時拿到了強的武器裝置或找到了彈藥庫後，儘可把它一掃而空，若是想再拿的話便走出此一區（location），在磁碟機工作完畢後，再進入此一區域，但須在你鍵入 "Y" 之前（此時螢幕上有 "Enter new location (Y/N)?"）把遊戲片拿出，放入「物品片」"Scenario Disk 1" 及 "Scenario Disk 2" 後鍵入 "Y"，那麼此一區域的人、物就如你第一次進入時一模一樣，你也可以再儘情地搜括了。但須注意，在重新進入此一區域後要把「物品片」拿出，放入遊戲片，以免得意忘形，在搜括後不小心存入物品片，那麼若想再拿就要重新 Set-Up 了。上述方法亦適於找到 NPC 後，你大可把他身上的裝備剝光再叫他離開，然後用此一方法，如此便又有一隻肥羊在那兒等你了。

這一方法雖然有點麻煩，但再也不必擔心裝備少或彈藥不足了。並可用這方法賺取經驗點數快速升級，不亦快哉?!







淘金熱　郭宗勳

如何買到車票出 Brooklyn 布魯克林區，可能困擾著一些玩家，在此提供個人的發現……

一開始在自己家裡相簿裡得到一個訊息，亦即銀行總裁與傑羅有關，於是到銀行跟櫃台員 Talk to Bank President，然後跟銀行總裁 Check Account Number，再跟櫃台員 Withdraw Money，鍵入總裁告訴你的帳號（每次開機帳號均不同），你可以領出200美元。然後去 Stage 買車票，鍵入 Buy Ticket，一張剛好200元，注意：這些行動必須儘早完成，以免加州淘金熱一熱烈起來，車票的價錢就漲了，你便買不起了。

順便提示：在莊園內右上方是傑羅父母的墓地，Read Word，再 Put flowers。

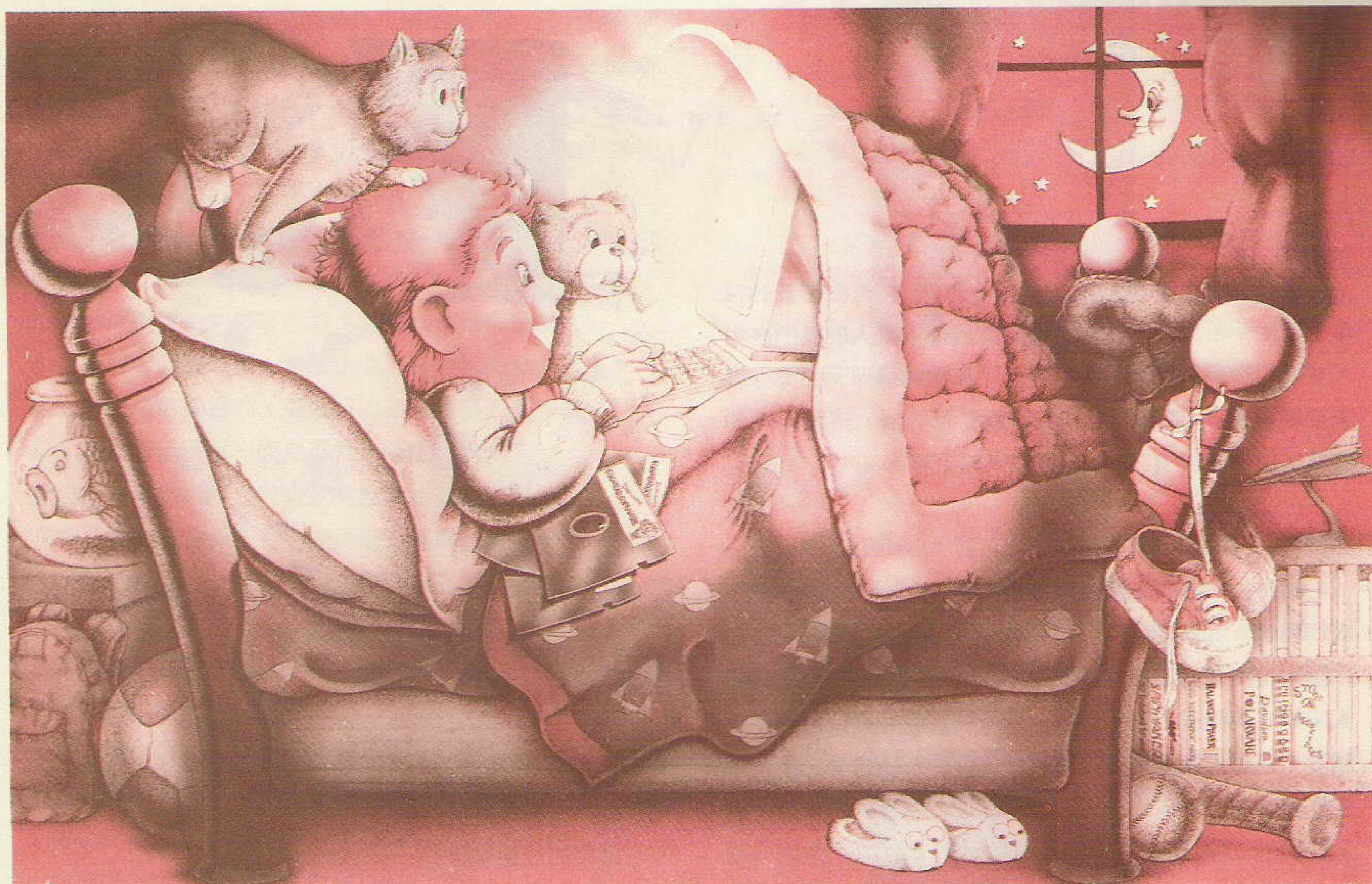
到了密蘇里後，你可從同伴中得到 Bible 聖經，再將剩餘的15元送給領隊 Captain，他會交給你兩個任務，一個是去買牲畜，有三種可供選擇，選擇 Mature Oxen 可得較高分，另一個任務是決定出發的時間，你可到北邊的草原上 look Plain，重覆 look Plain 直到泥土漸漸乾了，草也變長了，才能去回報領隊，否則會遭遇不幸……記得多存遊戲進度，因為你可能死於堪薩斯河上，或是被紅番射死，或是死於霍亂……祝你早日到加州。











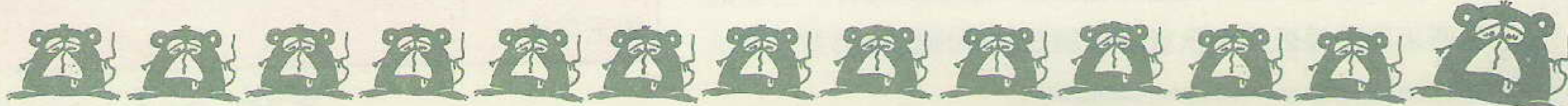
讓你睡眠不足的角色扮演世界

角色扮演遊戲(簡稱RPG)一直是電腦遊戲玩家們最感頭痛的遊戲，通常剛對電腦遊戲產生興趣的讀者根本連碰都不敢碰，尤其玩RPG所需的英文能力比其類型的遊戲高，無形中也增加了一道障礙。

這期的專輯特別為你製作角色扮演專輯，我們由淺至深地為你介紹RPG，玩RPG所需具備的能力，以及玩RPG的樂趣。本期專輯的作者都是浸淫RPG多年的老手，Y.M.J先生即是"為解RPG人憔悴"代表性人物，他目前正與SEGA DRIVE的"夢幻之星Ⅱ"奮戰當中。黃啓禎先生對於3D迷宮RPG功力之高已現出神入化的地步，說不定往後他自己寫一篇RPG的遊戲，我們來共同期待吧?!

目　錄





RPG——的神幻世界

很久很久以前，幾乎在電腦侵入家庭之前，一些邪惡的怪物就已經深植入黑暗的地下城中……

第一個角色扮演遊戲（簡稱 RPG）大約崛起於1974年，自此千千萬萬的狂熱者便投身於與半獸人的戰鬥之中，並因而從邪惡集團的手中拯救了無數的星球。如果你從未接觸過 RPG 或甚至對其名稱還混淆不清，請看以下的文章，相信你對 RPG 會有更深入的了解。

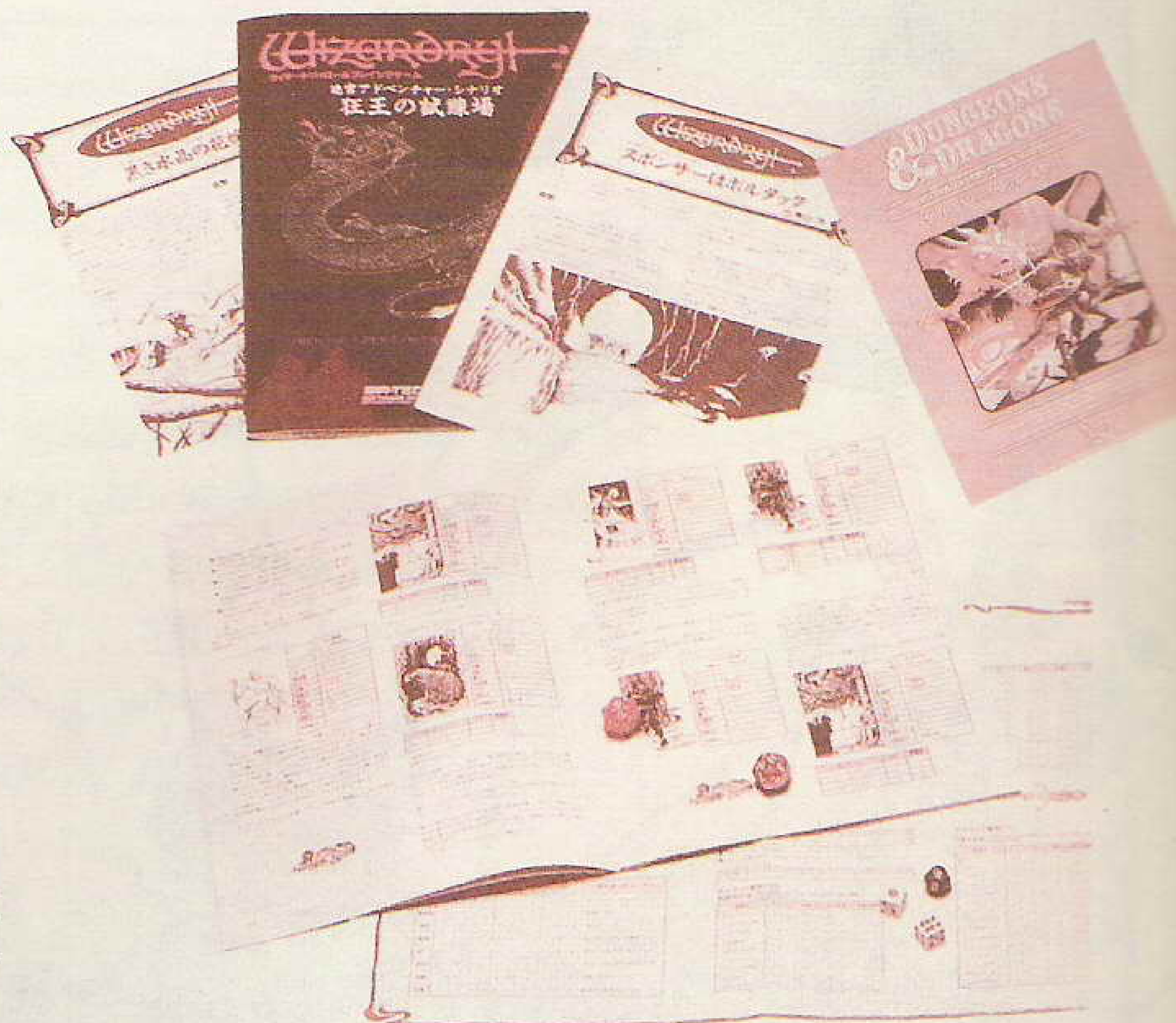
什麼是角色扮演遊戲（RPG）

對於大部分的電腦玩家而言，都還不清楚 RPG 所代表的意義，RPG 是 Role-Playing Game 的縮寫，它可以讓人扮演兩個人以上不同的角色，甚至是一組由 4～8 人所組成的隊伍，它不像其他類型的遊戲非得玩出誰是勝利者，它讓人完全浸淫在一個戲劇性的冒險世界，而不管在任何時間，任何地點都可以使玩家發揮他的想像力，例如在妖怪•龍或其他奇幻世界探尋寶物，與各式各樣怪物交戰，或在維多利亞王朝對神秘現象做深入的研究調查，甚至可至新發現的星球探險。

遊戲有一名很重要的角色，那就是遊戲設計者，他創造歷史，決定冒險故事後來的發展等。而遊戲中其他的玩者扮演的角色有一戰士、法術師、武士、太空艦長、超級英雄或其他人物，這些由玩者控制的人物和由電腦控制的人物通常會組成一支隊伍，結合起來為一個目標而努力不懈。每位玩家都有一份人物表，裡面清楚地記載人物在 RPG 裡面特殊的屬性值和技能，屬性值決定人物的力量和聰明。而技能則決定戰鬥或跳躍等技巧。電腦創造人物的原始技巧通常都是隨機的，但是會隨著探險中經驗的累積而提升他技巧的等級。以上就是 RPG 遊戲型態。

RPG 的起源

說起 RPG 的起源應該追溯 TSR Hobbies 所出品的龍與地下城系列，它可以說是第一個具有深遠影響力的 RPG 鼻祖，TSR 公司的創始者 Gary Gygax 排除單一人物戰爭規則，深入鑽研歷史，並獨特發展出一套屬於 RPG 的歷史背景。值得注意的是龍與地下城（D&D）和以它為基礎發展出來的高級龍與地下城（AD&D）和專家級龍與地下城（ED&D）已成為美國最流行的 RPG，忘了提一點，電腦的 RPG 始祖為紙盤 RPG，玩法很像「大富翁」遊戲配件包括地圖紙盤、骰子、還有一些規則手冊以及記錄紙，大伙就這樣興緻勃勃地玩牌起來，只不過紙盤 RPG 需要一名裁判，來監視遊戲的進行。後來，發展成電腦遊戲，一切都由電腦來控制。



RPG 的分類

RPG 的類型隨著創作者的想像力愈趨複雜，我們在這裡提供一些簡單的分類：

(1)以圖案的造型來區分

①平面系統：整個遊戲的地圖、人物均以平面方式顯現，此類遊戲的圖案通常都比不上 3D 系統，但執行起來速度較快。

② 3D 系統：此類遊戲通常都會開一個視窗立體顯示你週遭的環境及人物（怪物），有時會以動畫表示。

③合併 3D 和平面的特點：此類遊戲的地圖以平面顯示，但遭遇到人物或怪物時則以另一個 3D 畫面顯示。

(2)以故事發生的背景區分

①遠古神話

②歷　　史

③太空冒險

〈表一〉即是就軟體世界所發行的 RPG 依上述的圖案造型分類方法整理出來。

平面系統	3D 系統	合併 2D 與 3D 系統
魔神之吼	巫術Ⅳ	創世紀Ｖ
忍者傳奇	冰城傳奇Ⅱ	銀河守護者—未來之魔法
歐洲公路戰		光芒之地
魔界神兵Ⅱ		
星際突擊隊		
2400 A.D.		
鐵甲爭霸戰		
荒野遊俠		
國王傳奇		



分析 RPG 的共同特色

通常 RPG 都有共同的特色，歸納如下：

1.遊戲必須有一個人或一組人構成隊伍，但實際上的玩者通常只有一個。
2.在遊戲中必須創造出一個似真似幻的世界，這個世界的魔力愈大，遊戲的誘惑力也愈大。
3.必須一定的遊戲規則，規則要合理且不複雜。
4.玩者玩上類遊戲必須的心理動機：
◎能達到視聽上的感官刺激，暫時拋開世俗煩憂。
◎在遊戲中充滿謎題、驚險，使人有一探究竟的慾望。
◎遊戲必須有個目的，這個目的必須吸引人去完成。
◎玩者能逐步理解一個自已完全陌生的世界。
◎遊戲的難度必須在玩者能夠控制的範圍之內。
◎滿足權力慾或征服慾，產生滿足感與成就感。

進行 RPG 所購的基礎

1.英文閱讀能力
2.邏輯分析能力
3.整合資料與綜合判斷的能力
4.需要有一定程度的文化背景
5.高於幻想
6.要有相當大的耐心與足夠多的瘋狂時間。
7.往往在現實生活中遭遇某種程度的挫折，希望能從遊戲中得到補償，與現實生活契合的人根本無瑕理會任何電腦遊戲。

如果你是位 RPG 的新手

如果你是位 RPG 的新手，筆者在此建議從三個遊戲入手：魔界新兵Ⅱ、魔神之吼、冬之魔，其中冬之魔軟體世界將在以後為你發行，請大家期待。

魔界新兵Ⅱ（Questron Ⅱ）

聽了偉大的巫師 Mesron 的忠告後，你才知道，原以為已經結束的 Questron 冒險之旅才開始哩。當 Mesron 開始吟誦那神秘的咒語時，你突然感覺到有一層層的黑暗環繞著你。總之，空氣中也響起了一陣奇異的劈啪聲，此刻，時間與空間的結構已被扭曲。

突然間，黑暗消失了，你只聽到 Mesron 最後對你說的話“我已經把你送回遙遠的過去，回到魔書還沒有被六個喪心病狂的法師製造出來的時空。你必須把他們一一找出來，並且阻止這本可怕的魔書在世間出現。對於整個人類的禍福安危，就看你是否能完成這個任務了。”



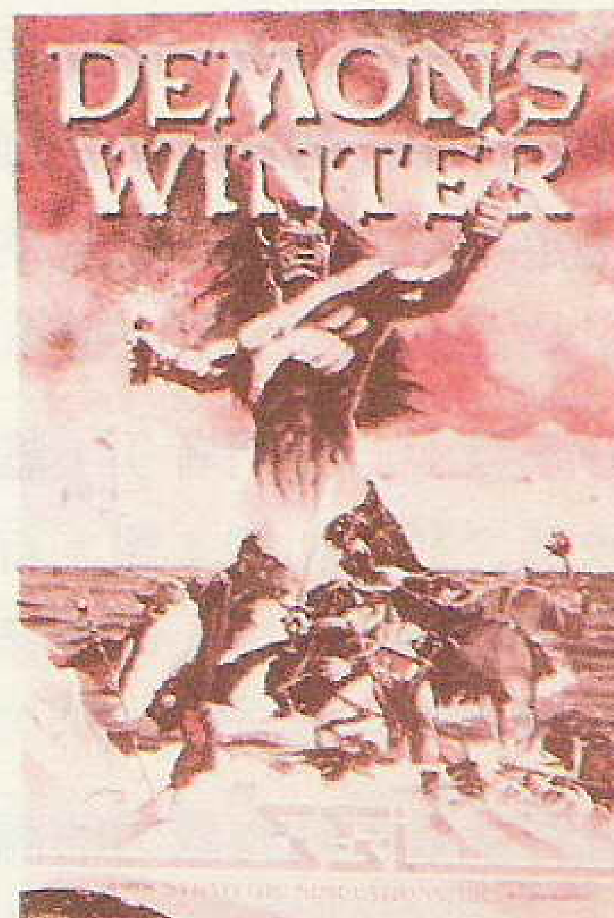
魔神之吼（Phantasie Ⅲ）

在收復了 Gelnor 和 Ferronvah 兩座島之後，終於要與最終的敵人—Nikademus 展開最後的決戰………。陌生的大陸 Scandor，一個未知的旅程就開始，配上你的利劍，出發吧！傳說中的勇者，為這個世界除去最後的邪惡……我們期待和平的來臨！



冬之魔（Demon's Winter）

冬之魔為春之石（Shard of Spring）的續篇，故事發生在春之石時代的5000年後，因此，在這個遊戲中你不能使用春之石的舊隊伍。基本上跟春之石相同，但增加了許多特性，而且地圖有20倍大。這個遊戲圖案相當優秀，剛開始你對遊戲目的完全陌生，你只知道 Ildry 城被 Kobolds 族人所佔據，你的目的就是尋獲他們並教導他們成為良好公民與大惡魔 Malifon 決戰。



（參考資料：探索電腦軟體的奧秘，傅尚裕著，松崗出版）

如何玩好一個RPG

／Y.M.J

屈指一數，自從第一次玩“創世紀Ⅲ”以來，迄今已經四年了。在這一段不算短的時光中，我玩過了大約25個 RPG，並完成了其中的20個；這一連串的奮鬥探索使我從一個門外菜鳥變成熟練的 RPG 老手，也培養了我對 RPG 堅定不搖的熱愛與支持。

適逢前幾天老編要我寫篇玩 RPG 的感想，頓時許多回憶紛紛浮現眼際；ABYSS 中的浴血苦戰，冥界魔城中與 Nikademus 的最後對決，歐洲公路上的飛車混戰………每個遊戲都曾帶給我一段亮麗的日子，而當我在思索這篇文章時，也不禁一一想起過去的種種經歷。在此僅將四年來四處征戰的一些經驗之談寫出，希望能幫助各位生手們早已熟悉這個廣大而奇妙的世界，老手們也不妨想想以前的英勇事蹟，那一定會是段很美麗的回憶。

Ⓐ遊戲前的準備

當你買回一個 RPG 遊戲準備大展身手時，建議你先做下面四件事：

①至少準備一片格式化好的空白磁片來備份人物資料。重玩遊戲不僅累人並且使人厭煩，儘可能預防這種情形發生。

②準備一本空白筆記簿，用來記下訊息和各種發現。

③好好把說明書看過一遍。假如操作部份有看不懂的不必緊張，進行遊戲時再對照嘗試就好了，但故事梗概、法術和各種列表（如種族屬性表、武器表等）最好仔細看過一次。尤其是故事梗概，你可以從中知道你的最後目標、重要的登場人物和大致的進行路徑。

④準備一本英文字典，用於翻譯訊息與一些字彙之用。

Ⓑ隊伍的創造

除了如約秉持原隊伍的創世紀系列外，已經有愈來愈多的 RPG 要求玩者自行設計組織一支隊伍來進行遊戲，在此僅簡述一些原則與建議以供各位參考。

首先，仔細看看說明書上有關種族和職業的介紹，在紙上設計隊伍的組成，包括：每一名隊伍成員所擔負的職務，適當的種族與職業的組合，以及應有的成員搭配。首先，你必須決定隊伍的組成，隊伍的組成共有下列幾項原則：

①所有的職業共可分成戰士（戰鬥者），施法者（法師之類），醫者（牧師之類）和賊 4 類。有很多職業都是這 4 大類的組合，例如吟遊詩人可說是戰士和施法者的組合。

②戰士和施法者是所有職業中最有威力的兩類，為了提昇隊伍戰力可以大幅採用這兩類職業，但隊伍中戰士和施法者的數目最好是 1：1 。假如遊戲一開始很難上手，可以讓戰士的數目比施法者多 1～2 個，否則的話，讓施法者比戰士多一個。切記戰鬥時戰士仍是隊伍主力，太多施法者的隊伍常會因易受重傷而難以前進。

③若遊戲允許人物兼職或有複合職業（如吟遊詩人），亦可以採用，數目的比例並無定則，不過有一點要注意，那就是戰士、施法者和醫者這三類職業一定得各有一個專職，賊則無妨。只有專職的人物才能發揮該職業的全部力量，兼職和複合職業或可解決人手不足的問題，卻會降低整體的戰力。

④若職業中有賊這一項，最好採用之（專職或兼職均可），賊能輕鬆的解決一些麻煩的問題，並且在地下迷宮中多半會很有用。

⑤若施法者能使用的法術種類不同，除非遊戲中允許轉職，否則最好各採用一個；假如在數目上無法如此做，則依其能使用的法術來選擇。

決定好隊伍的組成之後，便開始在電腦上依樣創造各名隊員。依遊戲說明書上的列表找出最適合擔任該職業的種族並選擇之；若屬性是以亂數來決定，花點時間有耐性的取出最理想的數值，若以分配點數的方式決定，則依一般的原則來取。

何謂一般的原則？很簡單，戰士需要力量和體質，施法者需要智慧…等，我想各位一定很清楚，不需我在此贅述。不過這原則也並非完全正確，舉例來說戰士速度快點不好嗎？施法者體質高點不好嗎？…總之，儘可能創造完美的人物，多花點時間在組隊創造人物上，以後可以省下更多的時間。

Ⓒ旅行與探索

一旦你的隊伍進入冒險，你就得開始操心了；你既要提昇隊伍的戰鬥力，又得讓隊伍活下去，同時還得對這個陌生的世界做些許的探勘。

通常在這個時期最缺的就是錢了。隊伍需要大量的金錢添購裝備、購買食物、支付旅店的費用等等。此時你既要有效的支配手頭上很有限的金錢，又得想辦法多賺些錢來用。

在冒險的初期，第一件事就是弄足夠的錢用，最低限度要能維持隊伍的生存。買食物和治療隊伍（如住旅店等）的費用是一定得花的，剩下來的錢則依武器或護甲、特殊物品的次序來添購。先為隊伍中最易受攻擊和最不能承受攻擊的隊員購買護甲，再為攻擊力最強或最弱的隊員購買強力的武器，至於一些必需不過一時還用不到的物品到要用的時候再買。

在大部份的 RPG 中，戰鬥是金錢的主要來源，因此



打好每一場仗是非常重要的，而戰勝後得到的金錢所購買的裝備和戰鬥中獲得的經驗都能提昇隊伍的戰力（魔界神兵系列和神戒可說是極少數的例外），使隊伍能更輕鬆的戰勝敵人，獲取金錢和經驗。

當隊伍已能很輕鬆的生存下去並能有餘錢積存時，便進入「半探勘期」了。此時主要的工作有：

①前往其他的區域，造訪各座城市，並儘可能收集各項情報，仔細的記錄並隨時綜合歸納之。

②在前往其他城市的途中及抵達後儘可能多賺些錢以添購更好也更昂貴的裝備，然後依自己的需要採購。

③由於盤據各區域的敵人實力不同，最好在進入其他地區前先提昇各隊員的能力。

這個時期是玩 RPG 的重心所在，隊伍的實力不斷增強會使人興奮萬分，而打聽到的種種消息秘密更會令人心跳不已，恨不得馬上就進去好好的探勘一番。

不過別急，實力不夠就貿然闖入是很危險的。當你已將大部份的區域都探索過了之後，綜合一下你得到的所有情報，決定先闖那裡為宜，然後去採購必需的物品。當一切都準備好後，便可正式出發。

無論是 2 D 抑或 3 D，地下迷宮（DUNGEON 的通稱，亦包括任何非大陸的地點）總是要比大陸危險得多，而且是錯綜複雜。早期的 3 D 迷宮一定得準備本方格紙本子一步一步畫下地圖才有可能活著走出來，但最近的一些遊戲已有提供 3 D 迷宮地圖的功能（如命運之賊、光芒之池與魔法門Ⅱ等），使玩家的負擔減輕了很多。在地下迷宮中只有兩件工作：

①搜尋任何不尋常的事物，包括寶物、訊息、秘道（門）、人物（別忘了與之接觸）與如水池等的特殊場所。

②斟酌情形作戰，在不浪費太多時間與不危及隊伍安全的情形下多賺些金錢與經驗（地下迷宮中怪物通常較多）。

假如可能的話，畫出地下迷宮的簡圖並一一標上你所發現的各項事物，如此既可做一份完整的紀錄，更可在日後用於投稿或重玩時使用。在地下迷宮中不必急著前進，除非你知道這個地下迷宮平淡無奇（如創世紀Ⅴ的七座地下迷宮，僅做通道之用），否則最好搜遍每個角落，漏掉一則訊息或一件物品都可能使你無法再玩下去。

如此一座座的探索下去，依照訊息所指示的路徑來進行，在增強隊伍實力的同時，不要忘了時時對照歸納一下所有收集到的情報與物品，揣測一下下一步該做什麼，以及距離遊戲結束還有多久。假如你突然間發現已經沒有什麼事可做了而停了下來，快把所有的資料集中起來，查一下是否漏了什麼地方（訊息）尚未探勘（詢問），若查過了之後仍然沒有發現，那就只有猜猜看那裡可能還有未被發現的地方了；例如某座很小的地下迷宮中可能有秘門通往別的地方，不然它怎麼會規模這麼小？萬一你遇到了這種情形，只有靠敏銳的觀察力和豐富的想像力來找了，此外最好不辭勞苦的看懂每一則訊息，不用字典而光一知半解的猜很容易漏掉或誤解許多重點的。

若一切步驟都進行得很順利，一切將會逐漸明朗化，隊伍的戰鬥力也漸漸進入顛峯狀態，此時便進入了「最後探勘期」，主要的工作有：

①找出最強的裝備讓隊伍使用，儘可能將戰鬥力提昇至極限，至少要能輕鬆的對付目前為止最難的一座地下迷宮中的怪物。

②綜合一切資料，找出一如何達成最後目標，有關最後目標的一切，還有必經的途徑。

假如你這兩個工作都已完成，那遊戲已經快結束了。在做好一切準備後，你便可以開始最後的冒險。在這次的冒險中一定要特別小心，你必須熟悉此地的環境（這樣你才能找到最後目標的所在）並注意出沒在此的怪物，依雙方的實力來決定是否要戰鬥，不過在大多數情形下此地的怪物都會和你死拼到底以消耗你的戰力，此時就仰賴你那千錘百鍊的戰略手腕，儘可能減低隊伍的損失了。

若你感到不支，不要遲疑，儘速退出（除非已經無路可退），很少有 PRG 的最後區域能讓你一次就通過的。前幾次的闖入目的在於找出通往最後目標的最短路徑，以及賺一些威力強大的裝備戰利品。若你覺得難以前進，可能意味著你仍需在這個區域提昇全隊的戰力，不過你也可藉著這個機會來徹底搜索這個區域，或許能有一些意外的發現。不過，最後的區域多半沒有徹底搜索的必要（除非作者有心找碴）只需找到正確的路徑即可。

若你已經大概知道目標位在何方時，最後的決戰就快到了。依你發現的最短路徑以最快速度直衝，儘量避開一切戰鬥以保留實力（假如在此地能存下遊戲進度的話，可多加利用）。

當你終於找到了你尋找多時的最後目標時，那就…看你的了！願榮耀與力量與你同在，更希望在看完結束畫面之後，你能感到一股無上的滿足與歡愉，這就是 RPG 吸引人的地方吧？

(D)戰　鬥

在早期的 RPG 中，戰鬥僅是取得金錢與經驗的手段之一，因此寫得相當簡單；但隨著 RPG 的演進，隊員數目開始增為五人～八人，戰鬥場面也開始擴大複雜化，有時甚至還會成為遊戲的主要特色。身為一個現代的

RPG 玩家，便不能不了解如何戰鬥，一支不懂得如何戰鬥的隊伍，是無法在敵人環伺的環境下生存的，因此筆者在此略述一些戰鬥的原則，希望能對各位有所助益。

一旦遇到了敵人，若情形允許，你首先得決定是否要戰鬥。切記戰鬥並不是唯一的手段，一切都須以隊伍的安全與利益為前提，得不償失的仗除非迫不得已，否則最好別打。

若你決定要戰鬥，下一步就是在腦海中找出敵方的資料（RPG 老手勝過生手的大多在於這一點。由於各RPG 的怪物，凡是同名的其特性大多相同，因此即使從未和這種怪物交手過，只要以前曾在別的 RPG 中碰過這種怪物並記得牠大致的特性，便能克敵機先），包括：出手速度？力量大小？防禦力強弱？生命數值？是否能做出特殊攻擊？

接下來，你還得合計一下雙方數目多寡，我方目前的實力等。等一切都觀察完了，便可進行戰鬥的首要步驟一指派命令。

指派命令看似簡單，其實非常複雜，你必須綜合一切觀察到的資料，再配合你的戰略來計劃所有隊員的行動。在決定細節之前，你必須找出三大注意事項：

①敵人是否會先出手？假如會，是否會對隊伍造成重大傷害？假如是，則必須採取速戰速決的打法，以最大的火力在敵人造成更大的傷害之前將之徹底消滅。假如否，則可採取普通的戰法。

②就目前隊伍中戰士的攻擊力而言，敵人是否堅韌難以殺死？假如是，則需採取集中攻擊的圍攻手法，並考慮是否使用適當的攻擊法術或防禦性法術，或進行長期戰鬥。假如否，則可隨便亂打。

③敵人是否擁有特殊能力（法術能力或特殊攻擊）？能否封住？若不封住，是否會造成重大威脅？假如可封住，則將其損耗與速戰速決的損耗相較，並擇較少者；若無法封住，便只有速戰速決一途了。

④敵人數目之多是否形成敵我懸殊？假如是，則視敵人單獨一個的實力來決定是用普通戰法還是使用集體性攻擊魔法或戰略性魔法；假如否，則可採用普通戰法。

以這 4 點決定大致的戰略方針後，你便可以開始指派各隊員的戰鬥命令了。在此有一點要注意的，那就是RPG 的戰鬥命令指派可大略分為一次完成（如冰城傳奇系列）和逐個完成（如創世紀系列），若你玩的 RPG 採用前者的指派方式，要特別小心的決定命令，因為一旦開始戰鬥就無法中斷及變更命令，而後者的方式即使下錯了命令，也可試著由尚未行動的隊員來補救。

下命令的時候，要配合三件事來決定：①各隊員的狀況，②隊伍的組成與③你決定的戰略方針。以下是一些可供參考的原則：

①避免一對一戰鬥，儘量採取集中攻擊，如此可消滅一個敵人的速度，又可減低受到的傷害（由圍攻的隊員分擔，且敵人不因太快被消滅而沒能做出太多次攻擊）

②在武器的調派上，配合遊戲的規則來決定。舉例來說，在創世紀系列中，長程武器最好用了，我幾乎可說是從頭到尾；而在巫師神冠系列和光芒之池中，長程武器不但威力要比近戰武器弱，而且命中率低，造成不了什麼傷害，因此只能點綴而已，不能用來當作主力。這種規則出於作者的主觀，並無定論可言，只能靠自己觀察得來，各位在玩一個新遊戲時不妨自己觀察看看，或能事半功倍。

③觀察各種敵人的攻擊方式以及何種攻擊對其最有效，並和它的名字一起記下來，在玩任何 RPG 時都很有助益。

（II）法術的使用

①法力不要濫用，但也不要太省，學習如何有效的利用有限的法力。

②與其打得一群敵人半死不活，還不如先制住或消滅掉其中幾個。舉例來說，現在法師最強的攻擊法術不足以一次滅掉敵人，與其施展這個法術，還不如催眠、束縛敵人讓你的戰士去宰，或加強隊員們的防禦力。

總之，以損耗法力較少的為佳，這也有賴你的戰略頭腦。

③針對敵人的特性來施展最有效的戰略性法術。例如敵人是智慧較低的類人生物（惡鬼、半獸人之類），此時催眠術多可奏效；又若敵人是擁有極高智慧的惡魔之類，就儘可能先封鎖其法術能力再以武器攻擊，或集中火力先滅掉其中幾隻。

④千萬別吝嗇施展醫療法術，救治一個死人花的代價永遠比醫好他要來得多。

以上這一些是普通的 RPG 戰鬥規則，至於某些 RPG 的戰鬥場面甚至牽涉到敵我的位置和移動（如創世紀系列和光芒之池等），那就不是三言兩語能說清楚的了，有機會再一併與戰略遊戲做一介紹。

結　語

你是否發現都在提神話 RPG 呢？這也是沒辦法，因為 RPG 中數量以神話 RPG 最多，也以它最正統，為了能顧及全篇，只有以它為主來介紹了。日後若 SFRPG 與其他 RPG 自成一流，再另外為各位解說。

最後，謹祝各位，武運長久，武技日進！加油吧！



如何在角色扮演遊戲中繪製地圖

／黃啓禎

嗨！各位RPG發燒友們大家好！畫地圖向來是玩RPG時的苦差事。雖然最近有些遊戲有自動顯示地圖功能，但畢竟是少數，大部份的時間還是要你絞盡腦汁！有些人因為一格之差使地圖走樣而腦溢血住院；有些因為一條線畫錯而將地圖紙噴滿了鼻血。因此筆者為了提高各位玩家的興緻，特地將壓箱底的絕活搬出來與大家分享，那可是耗了筆者不少鼻血摸出來的規則，敬請指教。

言歸正傳，在創世紀類型遊戲向來是以捲動式畫面來進行遊戲，這種方式只要花時間去摸，自然就可熟記，因此本文不予討論。本文主要在討論3D前視立體迷宮的地圖繪製方法，以此方式進行遊戲的有冰城傳奇（Bard's Tale），巫術（Wizardry），魔法門（Might & Magic）系列。說起來這類3D前視圖可概括分為兩類：以方塊為單位（參見附圖1），這種方式的好處是結構簡單，變化不多，但浪費空間較多。以創世紀系列地下城和魔界神兵系列作代表。另一種方式是以線段為單位（圖1），大多數遊戲均採這種方式，可以說是十足的迷宮，保證讓你昏頭轉向。其實這些迷宮的繪製原理都是大同小異，無論那種遊戲，除了圖形不同外，基本上都相同。

普通畫地圖的工具如下：尺、擦子、方格紙或圓點紙，但以方格紙最容易買到，四開的大約1元3張。定好規格後，加上座標就成為空白的地圖紙。另一種方法就是用列表機印。先用任何程式印出按照格式排列整齊的點，再列印出來即可，但此方法不適合超過40×40以上的地圖。準備妥當後，就可以開始了。

首先找出目前的座標（大部份的遊戲都有此功能，若運氣不好沒有，只好用大張一點的方格紙，並祈禱不要超過範圍）再找出面對那個方向，通常是以北方為準。地圖紙上方代表北方，下方代表南方，左方代表西方，右方代表東方，千萬不要弄錯，否則一定一頭霧水。大部份遊戲提供的座標都是以左下為原點的相對座標，例如東30北20，以下的範例都是假定面對北方來討論。

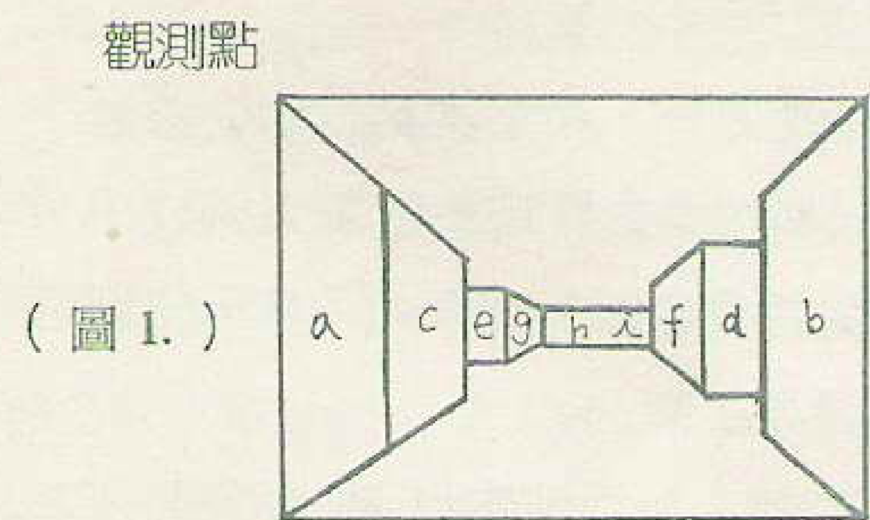
3D立體前視圖的構造是由許多隨景深而有不同比例的圖形來代表牆，通路，門。距觀測點愈近，比例愈大，這和一般人所看到的景像原理相同。請參考附圖1，假定畫面景像如圖所示。A～H是繪圖的步驟，而畫面上標明a～h的地方，是相對於各步驟的圖形部份。第一步先繪最近的，也就是比例最大a和b。接下來繪第二層也就是c,d。但右方有個通道，使得原來被擋住位於第三層的d牆顯現出來。如D所示，如此一層一層往遠處看，直到視線被阻擋為止。

隨著觀測點的改變，畫面也有相對之改變。請看附圖2，這是前進時畫面的連續改變情形，右邊是地圖上的相關位置，在前進時，原來第一層會變成觀測點後方，由於是前視圖，所以不予繪出。原本第二層變第一層，第三層變第二層，餘此類推，我想連續的圖示，聰明的讀者可以很容易領會的！

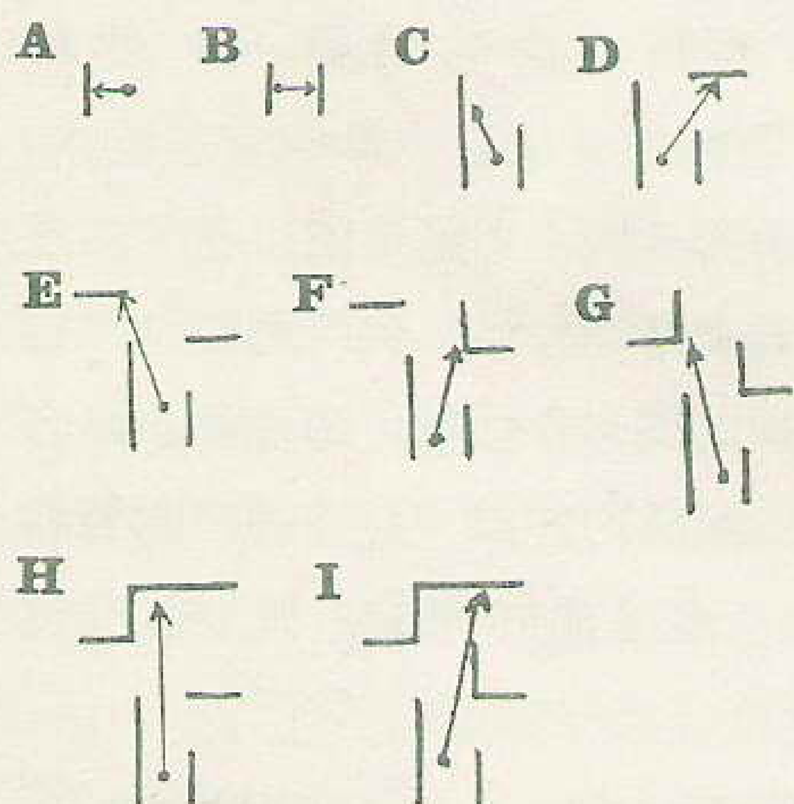
說到這裡可能有人會問，那麼其他方向的怎麼畫呢？其實只要把握要領：在觀測點左轉時，地圖右轉；觀測點左轉時，地圖紙右轉。如附圖3所示，把新的方向當成是北方，用前面講過的方法，即可全部畫出。

我想，參考以上的方法，再加上不斷的嘗試，應該就可以享受到3D立體迷宮的樂趣。

繪製３Ｄ地圖連續動作



（圖 1.）

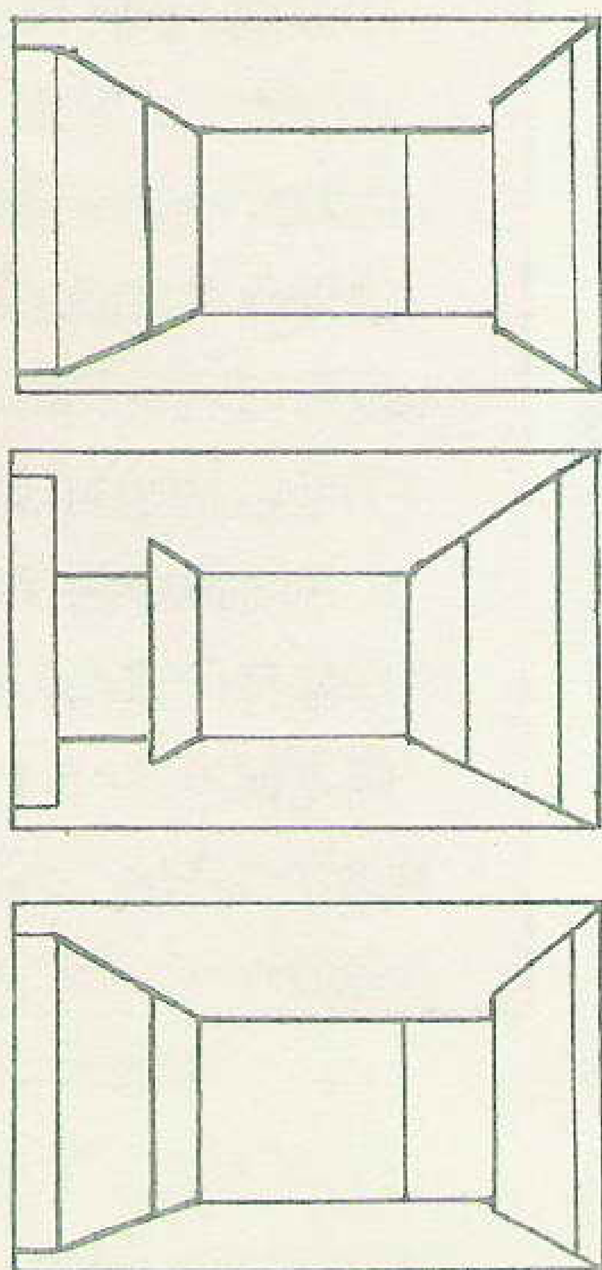


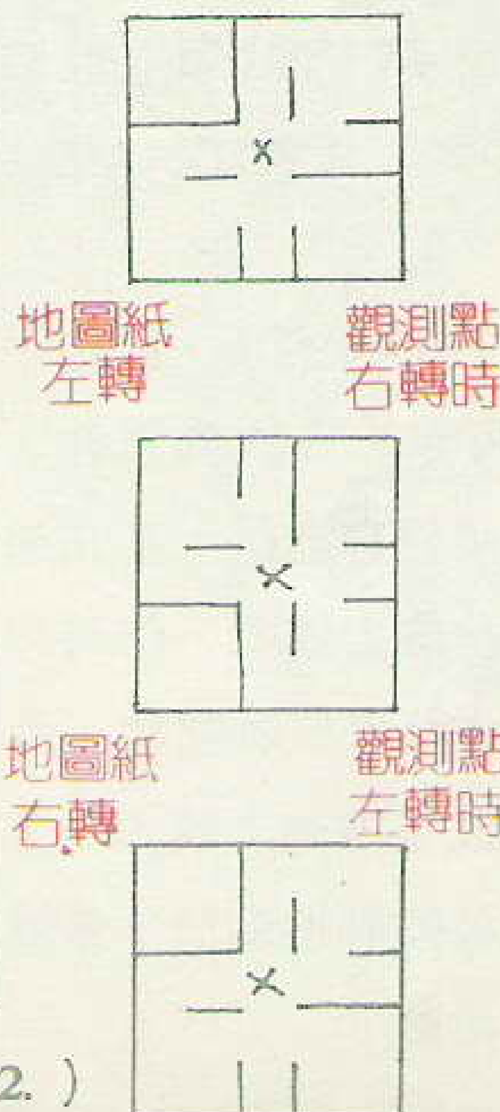


以方塊爲單位



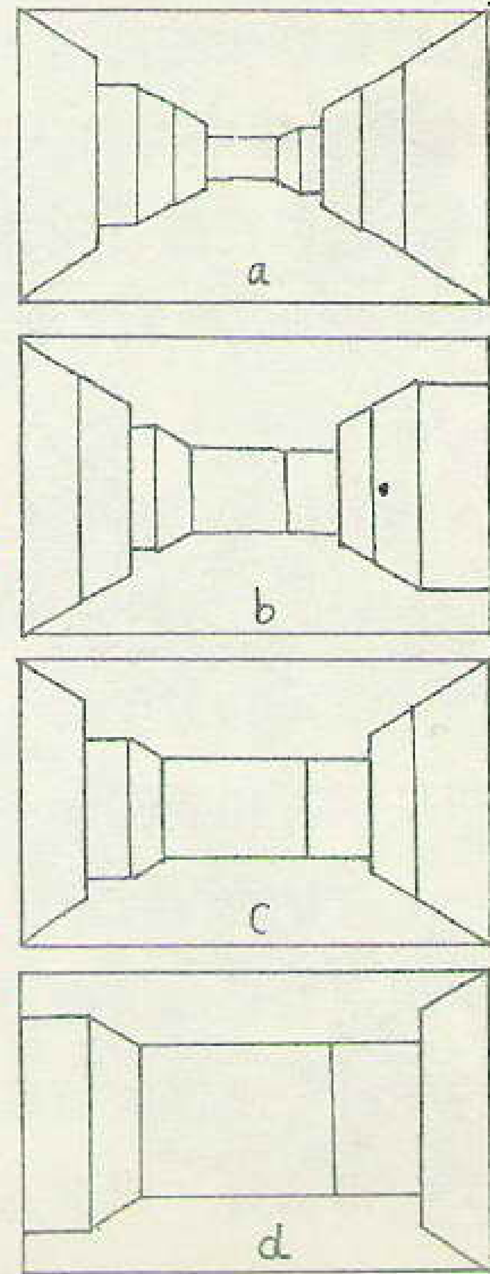
以線段爲單位

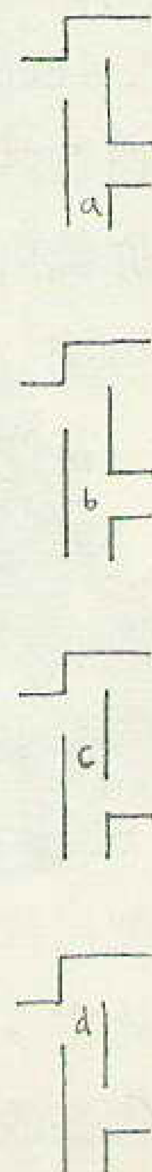




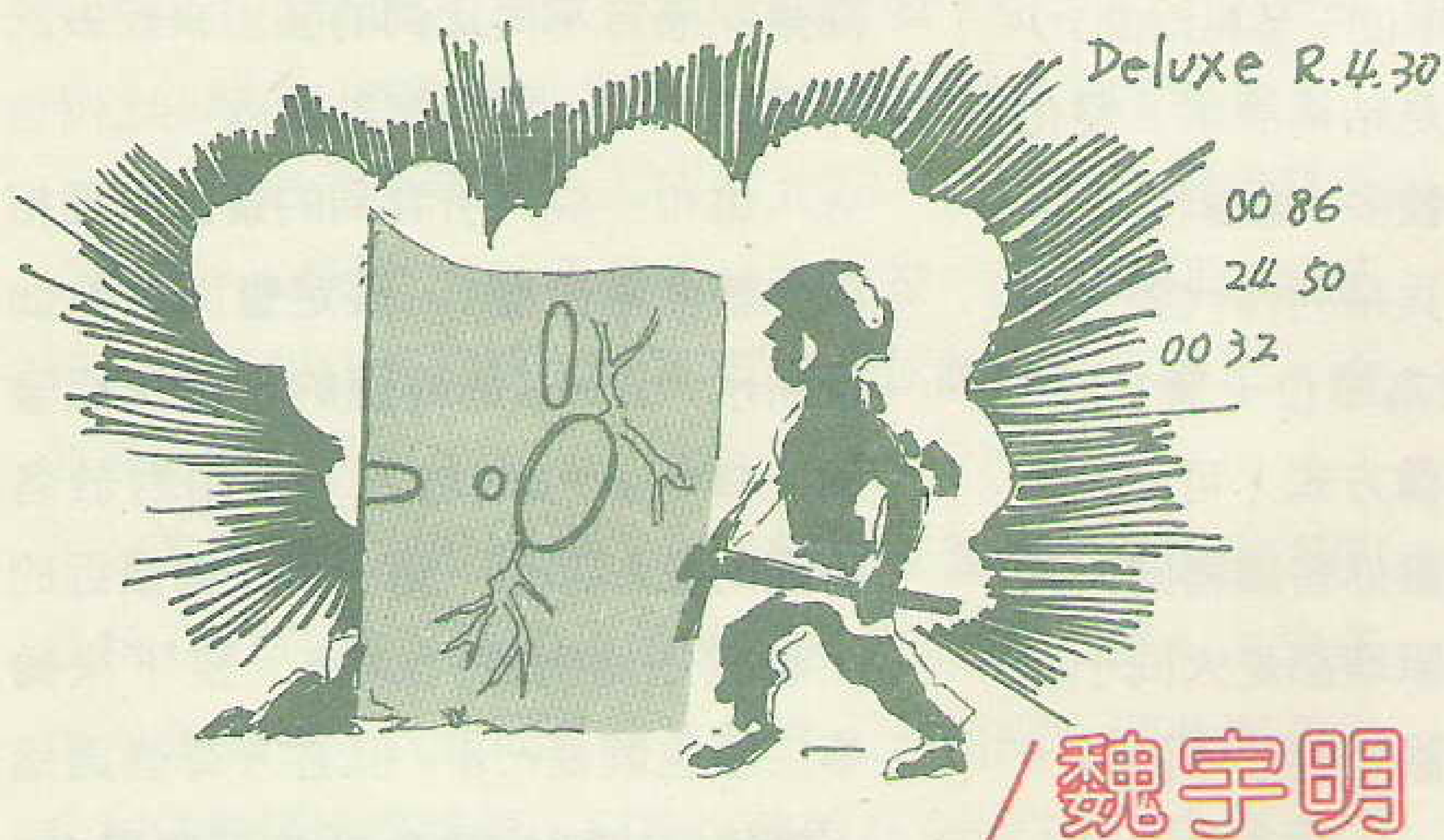
（圖 2.）

（圖 3.）





淺談RPG中的人物資料的修改法



／魏宇明

說到「RPG」，相信大家一定都不陌生。從創世紀、巫師神冠、幽靈戰士，到近日才剛推出的「龍與地下城系列」，是否你也曾經沈醉於其中，深深的被此遊戲吸引而不能自拔呢？

但是，也許你常會因為你的「技術」問題，常常無法順利的完成任務。當然，在這個「RPG」的世界中，危機重重，若要絲毫不損的渡過這「不平安」的旅程，是不可能的（若是「平安」的旅程，就不需勞駕各位了）。因此，在許多條件「嚴苛」的遊戲下，適度的修改你的人物，是你要完成任務的「充要條件」；相信你一定也同意吧！

好了，廢話少說，開始進入正題了。一般來說，角色扮演類的遊戲，在改之前，最好先親身體驗一下（未修改時），以便先了解你的人物之所需（例如：生命、法術、屬性等）。我以「巫術Ⅳ」為例：當我們進入了遊戲，發現「瓦德納」不但生命少的可憐，而且法術也忘得一乾二淨，更糟的是，由於他只是一個法師，有大部份的武器都無法使用。當你了解了你的情況後，先把這個遊戲儲存起來，並且拿一張紙，將你的人物之屬性、生命、……等需要的「條件」記起來。

儲存之後，再放入「PC－Tools」、重新啟動電腦。當進入了「PC－Tools」系統後，直接按 F3 ，選 EDIT 項。（若是你想找檔案修改的話，一般的遊戲，通常是以 GAMESAVE 等檔案形態來存放人物資料），若是你不知道遊戲之位址，你可以在按 F3 後，選 Find 項，此時，你就可以利用其搜尋你人物的名字（如：WERDNA等），再按「Return」鍵即可。

當你找出了人物的位址（你所抄的那一張），則你可按“E”鍵，以直接修改。這時你須將你的人物的屬性，轉換成16進位（例如 0A 的（生命）值是16進位，其在遊戲時顯示爲10，即是代表10進位）。而修改值呢，你可以用 FF 代入試試，一般若是說明書沒有說明其限制時，通常都可代入此值。但是若修改後會造成當機的（或人物立即死亡）話，那你也許要降低此值或者換其他的值：當然，你修改完畢後，記得儲存，再進入遊戲。

若是你發現人物較強的時候，先別說「很好！」，你要先試著玩玩看，看看是否會當機，或者是反而更「差」（也許你把 OK 的人物改成中毒）。假如你的人物沒有問題，一切正常，那麼，恭禧你，你成功了。但是假如你的人物有了問題（或沒有改變），那可能是你改錯地方了，你可以試著在名字附近找找看。

以上，是以一般的「RPG」為主；由於「玩家」們的能力愈來愈強，許多軟體公司為了不讓他精心設計的遊戲兩三下就被各位解決了，所以在許多遊戲下了許多修改陷阱和保護，（例如光芒之池，當人物升級後，經驗點數也就降至你所升之級數）。但是，僅管如此，各位玩家們仍能作最有利的修改。你假如問，要修改「PRG」的人物資料之祕訣是什麼？告訴你，就是多試、多改，不要怕失敗。

關於修改的一些原則

(1)試著去查出資料共有多少項（便於研判可能的資料放置次序），可能的排列及放置方式（例如人物的屬性和各項資料大多放在一起，而物品可能放在另外一區），以及表示方式（16進位或10進位）。

(2)了解16進位和一些有關組合語言及編碼的知識，有助於研判資料所在和儲存方式。

(3)假如用 Find 項無法搜到資料，就直接用 EDIT 功能，配合 Pgup 和 Pgdn 兩個按鍵去掃瞄整個檔案，找出可疑的地方；因為有的遊戲會以閃爍或反白的字元來記錄名字，用普通的字完是搜不到的。

(4)假如你會用 DEBUG 的話（用法請參閱 DOS 書籍），在知道人物資料位於那個檔案的情形下，使用 DEBUG 較易找出位置所在。

(5)若你搜完了整塊資料片而完全找不出可疑的所在，那該遊戲大概是以編碼的方式來儲存資料，此時勸你最好打消修改的念頭，因為要解編碼非常困難，即使熟悉組合語言的高手也未必能找出編碼的方式，更遑論修改資料了（PC 版的「荒野遊俠」就是個好例子，其中甚至還使用了混合儲存的技巧）。

(6)假如有印表機的話，最好把列表印下來，在比對資料時較方便。

(7)在修改之前，切記先把資料片（檔案）備份一份再改，否則……



巫術概論

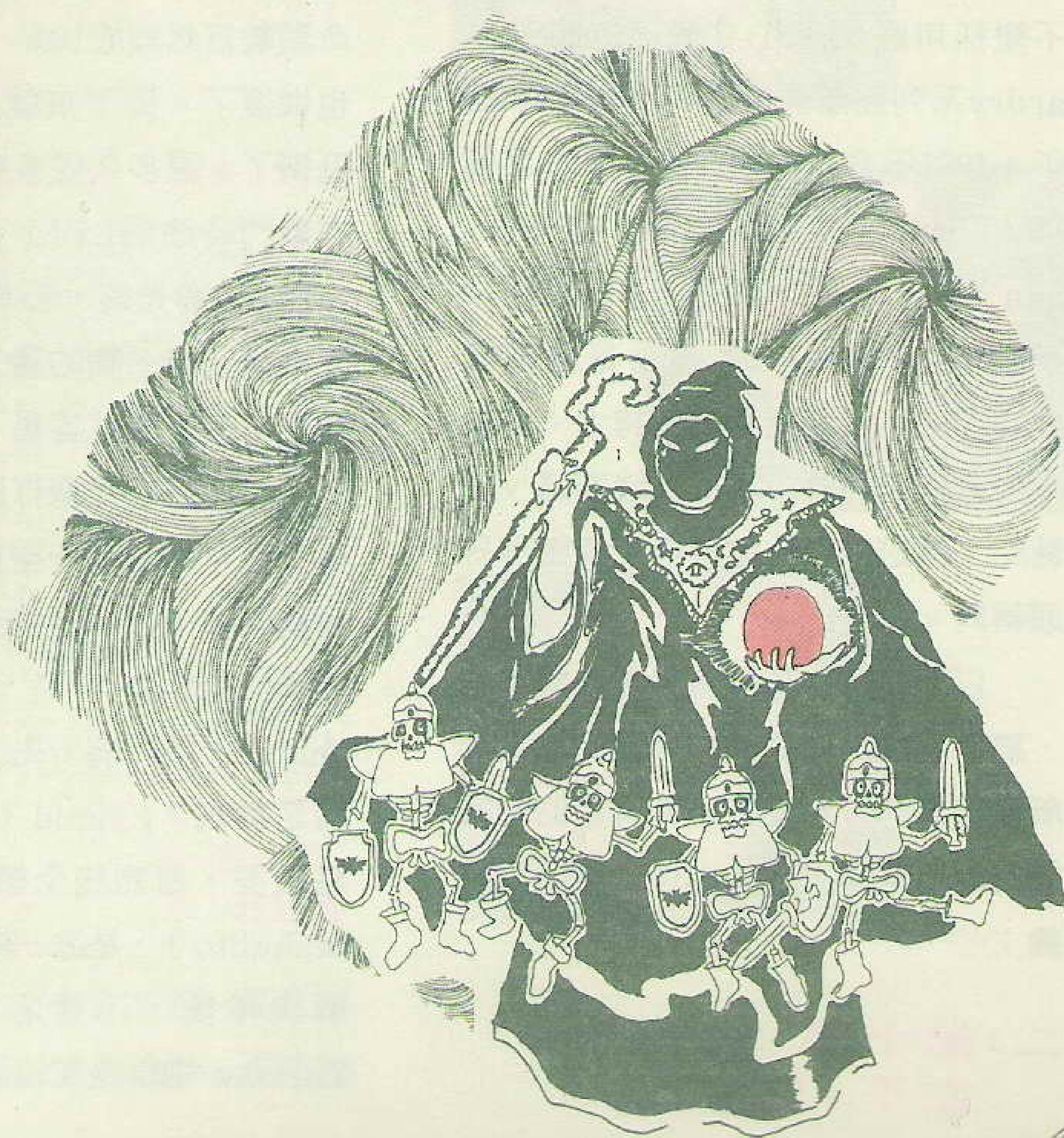
/黃啓禎

在目前市面上最老牌的3D立體迷宮冒險遊戲要算巫術系列。以現在標準來看，線條型的迷宮結構並不起眼。可是當你深入後會發現其相當有內涵，無論是線索的提示及故事的結構均是引人入勝。筆者第一次接觸的RPG就是巫術，當時我連創世紀都不知是何物，沒玩多久就束之高閣。直到有一次，一個朋友帶了份法術簡表及遊戲簡介，才讓我又拾起重玩的念頭。深入遊戲後，我發現，這麼好的遊戲不玩可惜！

巫術系列遊戲之所以引人入勝，其原因就是它可以滿足現代人所欠缺的幻想。無數神話中的生物，具有各種不同的特性和技能。具有各種奇異魔法的物品，以及帶領遊戲所創造的人物東征北討四處冒險，實在可以滿足平凡人心中的夢想。據說美國有些精神病院，讓有輕度憂鬱症的病人玩此遊戲，可以減輕病情。不過這已是題外話了。

首先來談一下巫術系列的歷史。1981年巫術Ⅰ問世，標題是瘋狂霸王的試驗場（Proving Ground of Mad Overlord）：故事大綱是邪惡巫師瓦德納（Wedna）無意中得了個護身符，他為了試驗其威力，就嚐試在地下建個宮殿，結果卻挖了一個十層的地下迷宮。在最底層擺放著他的護身符，遊戲者的任務就是去奪回該護身符。巫術Ⅱ在1982年又推出，標題為鑽石騎士（Knight of Diamond）。這個遊戲筆者手頭沒有。但目前市面上任天堂版剛出來，叫價NT＄1,450。有興趣的玩者可以自行去購買，廠商譯為辟邪除妖Ⅱ。巫術Ⅲ在1983年發行，標題為力格明的傳說（Legacy of llylgamin）：故事是關於一個太古神球，具有毀滅世界的能力。但在一場戰亂中失去了，後來有人在一個洞穴發現它，但太古神球被一條冰龍看守著，許多志在神球的冒險者都就此一去不回。由於巫術一到三代都是換湯不換藥，玩家厭煩了，因此銷路大減。Sir-Tech公司過了三年才在1987年推出巫術Ⅳ，標題為瓦德納的復仇（Return of Werdna）。這是第一個讓玩家扮演邪惡角色的RPG，並號稱是高難度的遊戲。故事是第二代中的邪惡巫師瓦德納在被打敗後，監禁在地下十層處。經過漫長的沉睡後終於醒來，但體力非常虛弱，法術只能施最低級，身上一無所有。玩家的任務就是幫瓦德納逃出監牢，回到地面。並討回失去的護身符。在這一代結構有很大的改進。例如法術不用打出全名，只要打幾個字就會列出相關法術供選擇。戰鬥畫面也很奇怪，玩家所控制的不是冒險者，而是怪物群，使人有種新奇感。但初學者不要碰這個遊戲，實在太難了！。今年，巫術第五代推出了，標題是漩渦心（Heart of Maelstorm）這個遊戲作了更多的改進，無論是法術和遊戲結構都有所不同。這一代法術增添了不少新的，例如召喚術，可以召來一群怪物替隊伍作戰。而遊戲結構上也作了改變。以往用神光術即可找出的密門，現在要經過搜尋才能發現。在地下城中有許多魔法的水池，必需有游泳技能的隊員潛入，在池中可能會遭遇水中怪物，也可能找到寶藏。另一個改進是：你的隊伍不再孤獨地在地下城探險，迷宮中還有其他的人物（簡稱NPC）在遊盪。你可以與他們交談、貿易。也可以請小偷摸一些有用的東西，但若被發現，無可避免地會引起戰鬥。但最重要的一點就是程式可以允許在地下城中存入遊戲，下次玩時不必再來一次。巫術Ⅴ的地圖非常有得畫，共有八層，每一層都是64×64以上，且形狀不規則，依筆者經驗至少需半開的方格紙才畫得下。目前筆者已經玩到第六層，但被一個謎題考住了，正找資料解決中。巫術第五代雖然較四代易上手，但比較起來仍比一代至三代難。

有許多人問我：「為什麼巫術系列遊戲這種畫面簡單平凡的遊戲，你還玩得如此入迷？」。我想，巫術系列的遊戲就是提供一個想像的空間，誰也不知道下一步會出現什麼。在探險途中，人物隨著你的投入而逐漸強大的喜悅以及解破謎題的成就感，這也許可以回答一部份。在現代生活一成不變的步調中，RPG的確是一種提供一點變化的選擇。



Wizardry IV 巫術IV 完全攻略

／黃啓禎



一、前言

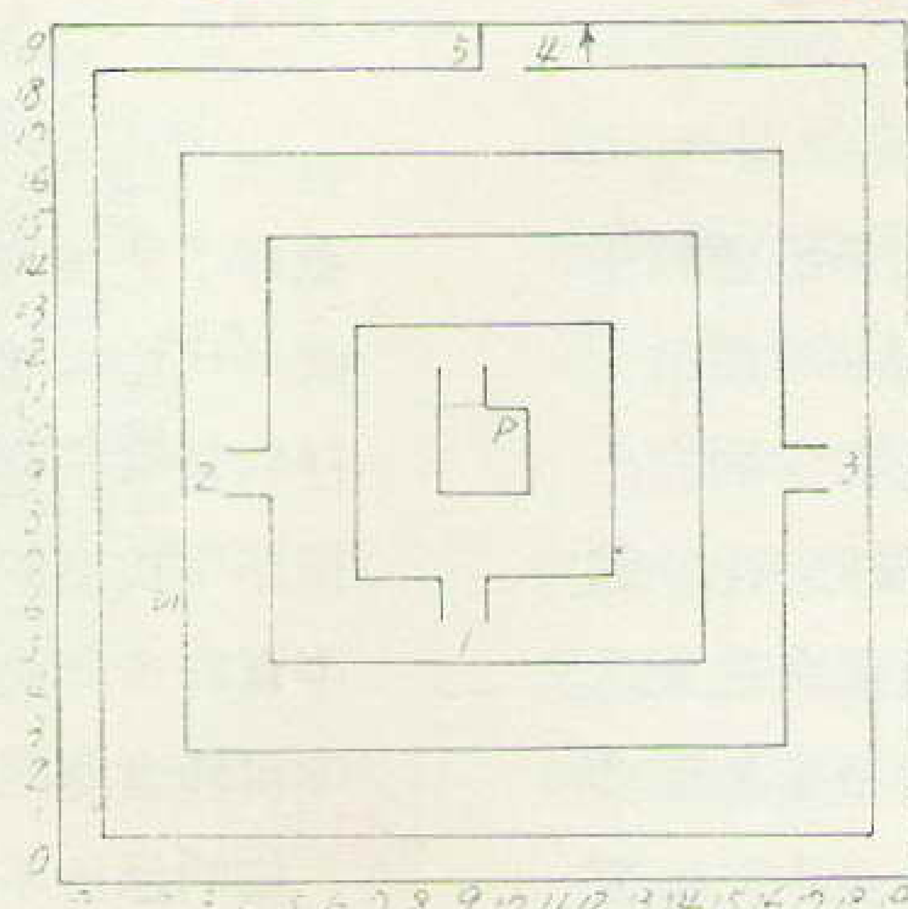
自從1981年Wizardry第一代（Proving Grounds of MadOverlord）在美國推出後，在當時遊戲並不多的情況下立刻造成了風潮。許多討論如何過關的文章在雜誌上出現，要求原公司提示的書信如雪片般飛來。因此Sir-Tech公司在1982年及1983年分別推出WizardryⅡ（Knight of Diamonds）WizardryⅢ（Legacy of Lly lgamin），造成了搶購的熱潮。但是，由於其他公司跟進且寫出效果更好，畫面更精彩的RPG，使得一成不變採用線條式3D立體迷宮的Wizardry系列逐漸失去魅力而沈寂了三年。1987年 Sir - Tech終於推出巫術IV（Wizardry IV（Return of Werdna）），巫術IV是首次讓玩家扮演反派角色的RPG，並標榜是個超難度的遊戲，這點倒是沒有誇大。不但有許多難解的謎；其他像迷霧區、旋轉點，傳送點以及地雷區更是讓你昏頭轉向。

以下的解答是筆者參考外國雜誌，經過測試、修改一些繆誤的地方後所寫出來的，希望對遇到難題的玩家能夠有所幫助！首先由第十層開始討論：

二、第十層 左乎？右乎？

P：召喚點
↑：往上梯子

Level 10 Left or Right



1. Inner-Guard
2. Middle-Guard
3. Outer-Guard
4. Pyramid Guard
5. Blood Stone（血石）

一開始的時候，你被關在一個4格房間內。AC10生命點數1，所有法術都還在，只是無法施展。先走到白色的地板上，那是一個召喚點。畫面上會出現召喚選擇項：筆者建議召喚數量多、會噴火、還會召喚同伴助陣的Creeping Coins，或是會施法、痲痺敵人的Gas Clouds。Zombie雖然能痲痺敵人，但很容易被牧師，主教用解咒術消滅，而且一下就去掉一半，因此並不是很好的選擇。最重要的就是LVLI priesf，沒有他們，根本出不了第一個房間。召喚完畢後，生命點數自然變成10點，第一級的巫術也恢復了。接下來就是在其餘 三格逛街了。沒多久就會有人找上門來，在戰鬥時注意LVLI priest有沒有施MILWA神光術，若有，在戰鬥結束後本來空無一物的牆上會忽然出現一道門，接下來就容易了。把標明①、②、③地方的守衛打敗，除了這些人外，還可能遇到一些冒險者隊伍，儘可能除掉，免得時時來找麻煩。在與④地方的金字塔守衛（Pyrimid Guard）戰鬥前，先去另一個召喚點補足兵馬。Pyimid Guard不但生命點數多，還能施全體性攻擊法術（mahalito），是這一層最強大的敵人。解決掉後，不要忘了拿（Chared Tarrow／Black Candle）及（Amulet／Jeweled Aniulet）等兩樣物品，身上當然要在戰鬥前預留兩個空位，不然你只能望物興嘆了。打敗守衛後再往前㢟走樓梯先不要上去。往前直走，一直走到盡頭，可以找到Bloodstone，再提醒一次，不要忘了留空位。好了！現在可以爬到第九層了。



CREEPING COINS



GAS CLOUDS



LVL 1 PRIESTS



ZOMBIES

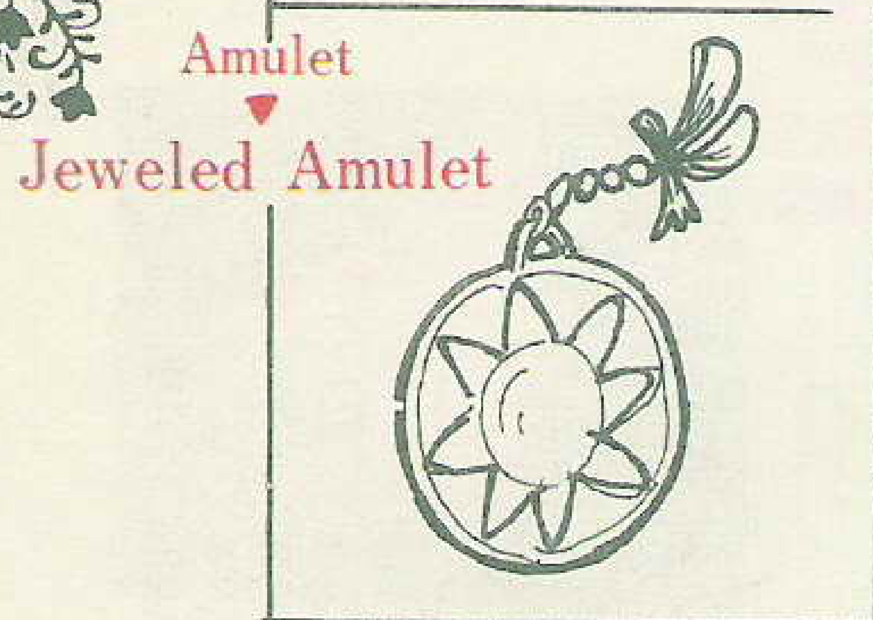


Chared Tarrow
▼
Black Candle



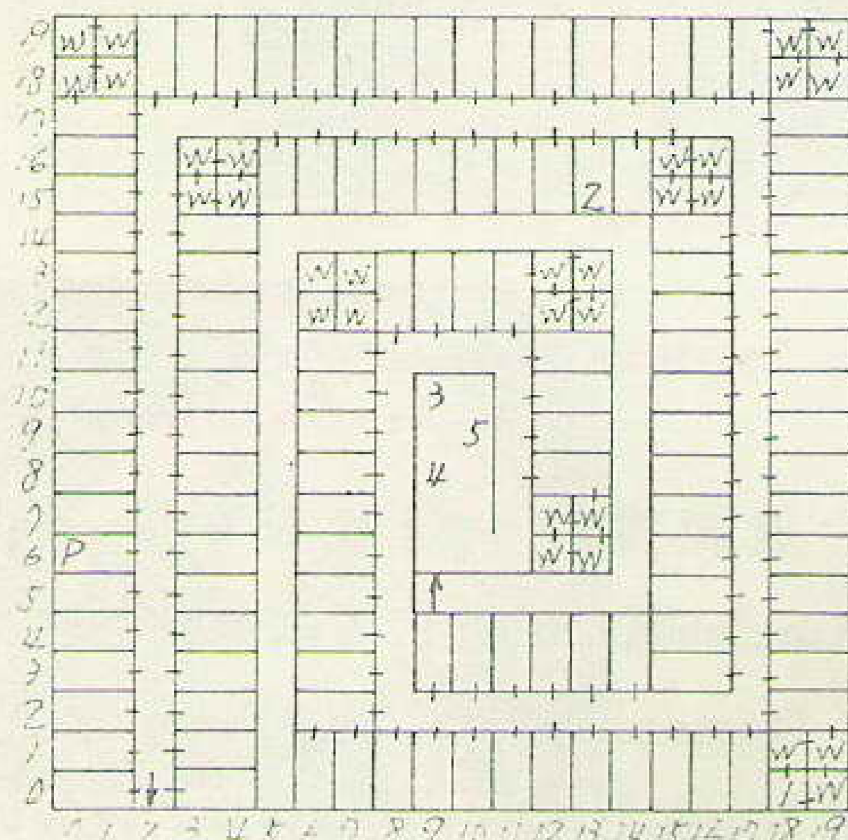






三、第九層
地下墓窖

Level 9 Catacomb

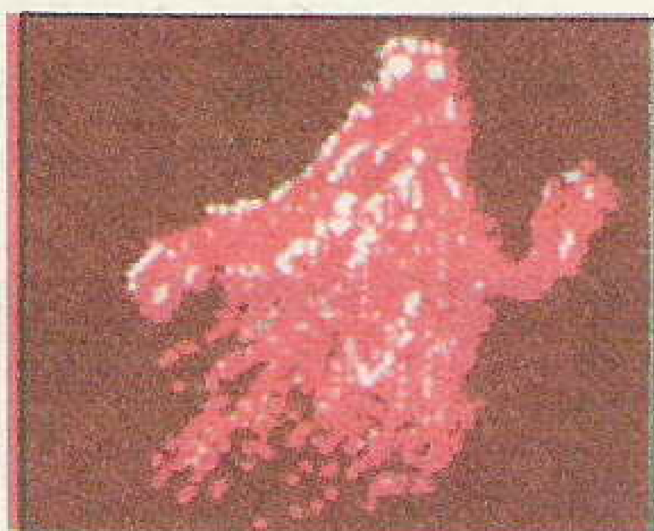


W：warriors
1. **Lander's Turq**
2. **向南使用 Black Candle**
3. **Hell (Use Chemes, Diary, Candle) get HHG**
4. **Hell Hound (Demonic Chemes)**
5. **Hell puppy**

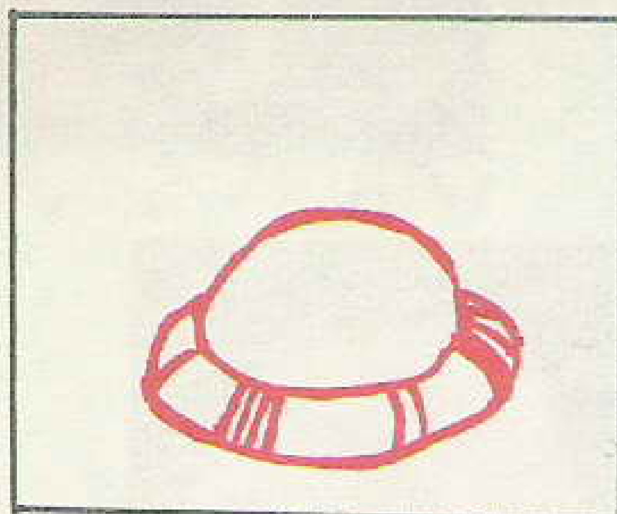
註 ↑：往上樓梯
↓：往下樓梯
W：武士群
十：門
⋮：暗門
P：召喚點

這一層到處都是一個個的房間，首先到EφN6處的召喚點去。建議召喚的怪物：Mummie，牠可以汲取敵人的經驗等級。NO－SEE－UM SWARM數量多，會噴火Ashers可麻痺敵人。Level3˝Priests可以治療你的傷勢和施展LoMilwa。召喚完人手後，可以去地圖上標明W的地方找人打架，可以賺取金錢和物品。賺夠了以後，去E18NO標明①處可找到Lander's Turgouise。找到後，到標明②處，面向南方 裝配(equip) Black Candle，使用（Use）後可照出一道暗門。過門後左轉直走到盡頭就是往上的樓梯。這一層還有一個地方需要在別層找齊 一些物品才能進入，我們暫不討論，以後回來再說。


NO-SEE-UM SWARM

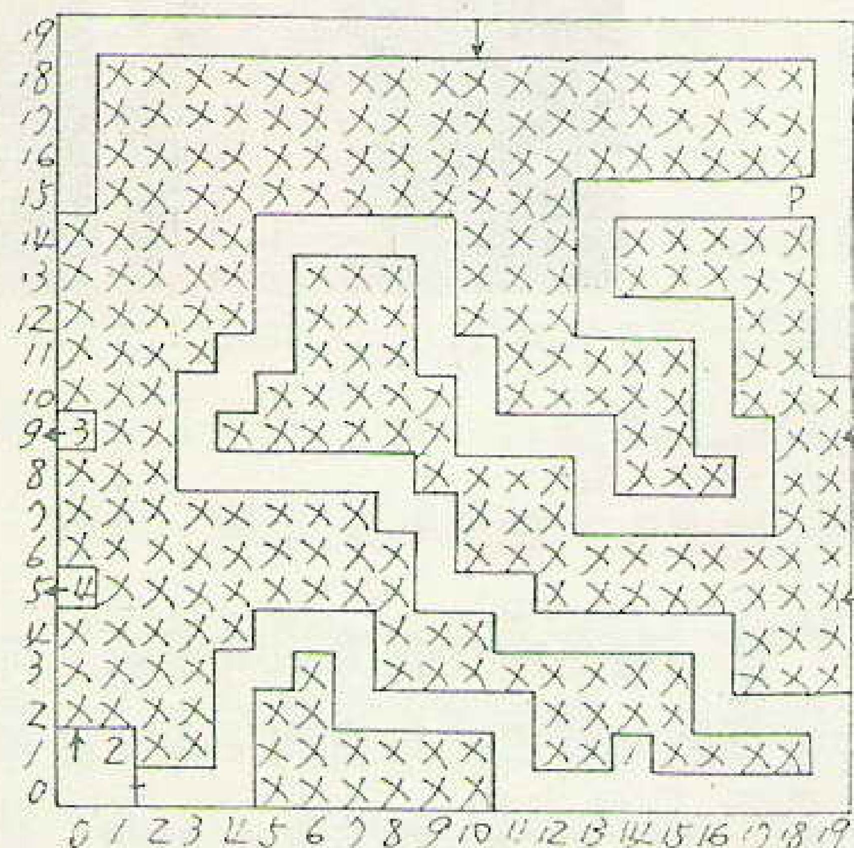

ASHERS


LVL 3 PRIESTS


Lander's Turquoise

四、第八層
步步驚魂

Level 8 Death by 1000 Cuts



1. **witching Rod**
2. **Black Box**
3. **Golden Pyrite**
4. **Amber Dragon**

註 X 地雷區
十 單向門
P：召喚點

這一層看起來一片空曠，好像沒什麼東西，其實到處是地雷，走錯幾步路保證炸得你灰頭土臉（每炸一次損失1～10點生命點數），下樓梯之後請向東順著未打叉的安全路線走到E18N15的召喚點。建議召喚的怪物如下：Dragon Flies可吐火攻擊；Spirits可施Mahalito魔火術攻擊一群敵人；Gaze Hounds可麻痺敵人；Shades可吸取敵人經驗等級以及Level 5 Priest可施三級神術。招兵買馬後，順著彎曲的安全路線走到②處，打敗Glum後，可取得黑盒子（black box）。但Glum 生命點數有200點，非常不好解決。黑盒子可提供19個空位存放物品。使用時要注意一點，不要將黑盒子放進黑盒子裡，那會使它消失。回到①處，那是一個酸池（Acid 9001），進入前先確定生命點數已到上限，因為進入後會損失不少生命點數。池裡可以找到Witching Rod，把它扔進黑盒子裡，暫時用不著它。此層還有兩樣物品沒拿，先不理會，等到在第五層找到飛行鞋時再回來拿（飛行鞋可飛過地雷區）。


DRAGON FLIES

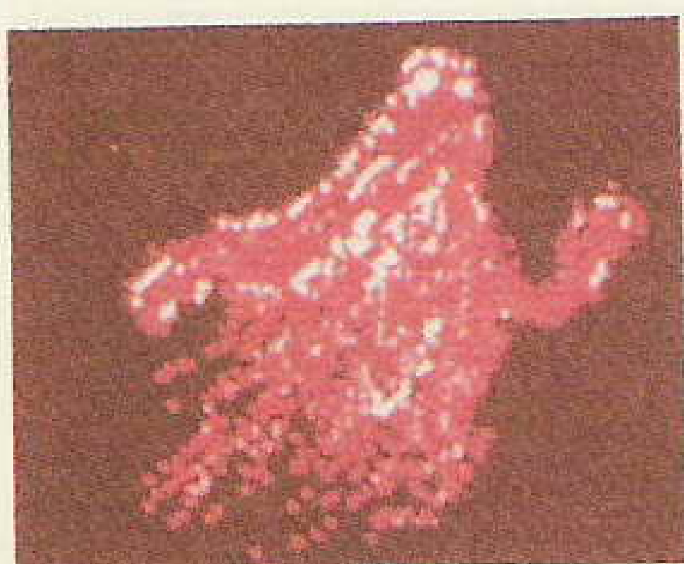

SPIPITS


GAZE HOUNDS





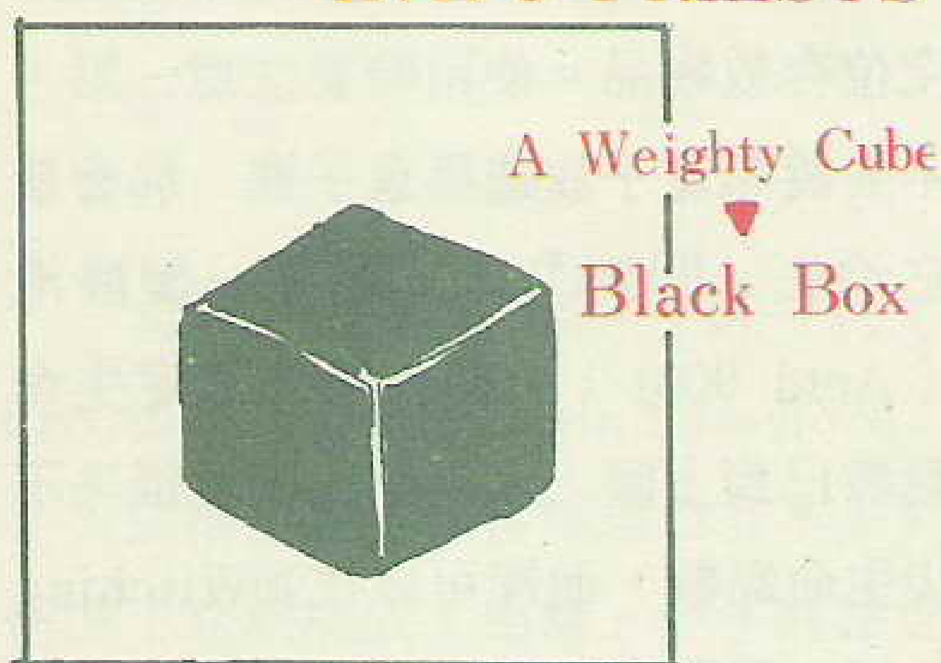


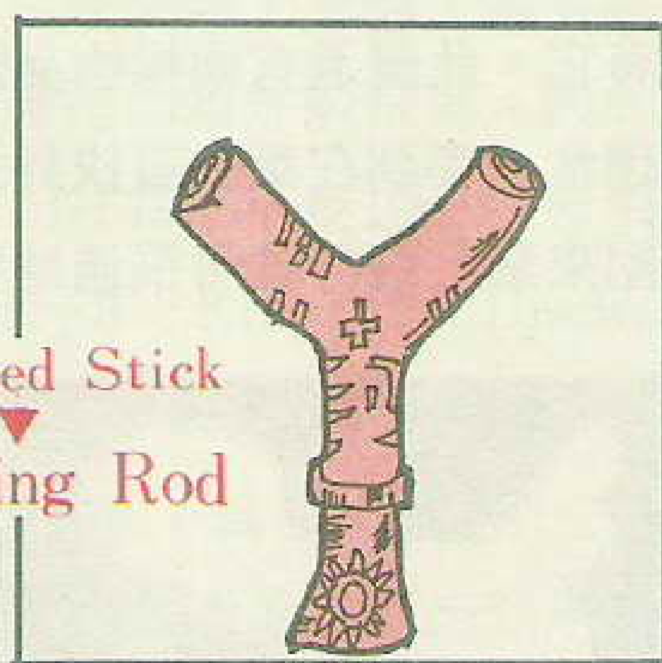


SHADES



LVL 5 PRIESTS

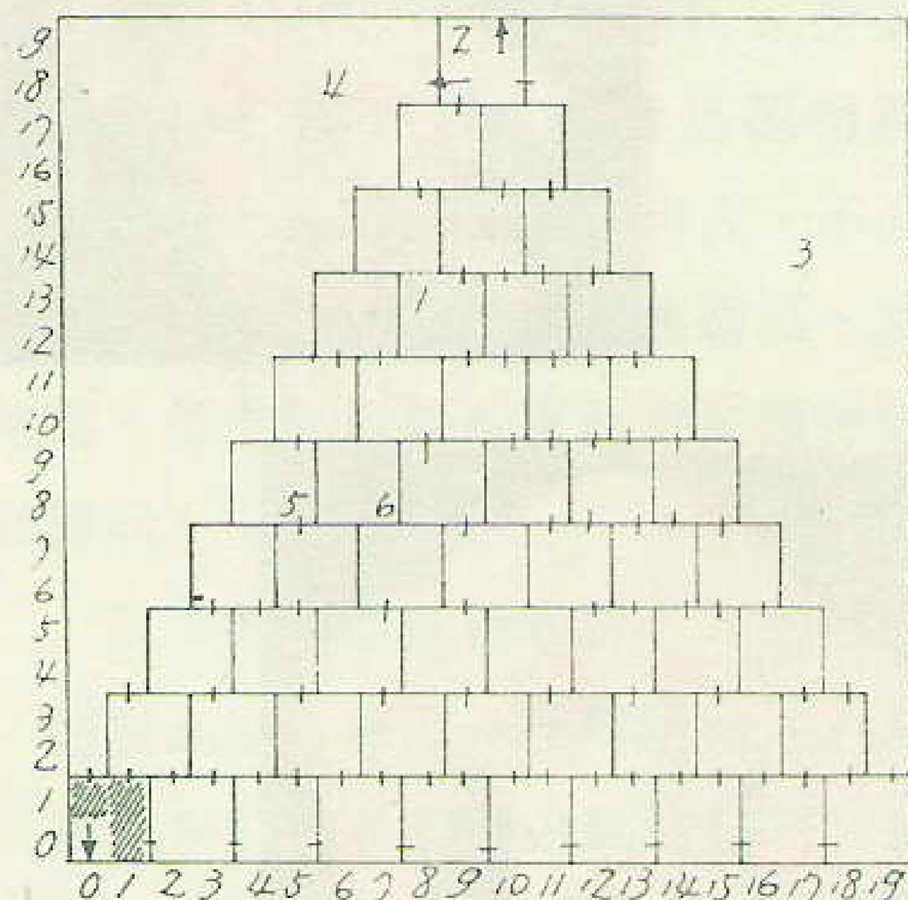




五、第七層 無名神殿

十 門
十 單向門
▨ 迷霧區
P 召喚點
⋮ 暗門

Level 7



1. 在此使用 Black Candle
2. Altar
3. Hopalong Carrot
4. blinp
5. Use Carrot
6. Dreampainter's Ka

上樓後第一件事情當然是到E4N1的召喚點去，建議召喚的怪物如下：Vorpal Bunnies可一擊斃命，Gublin Shamans可施Mahalito與Dios，Cockatrices可石化敵人，Priestesses可施4級神術。

然後走到①處，用Black Candle照出密門，直接上樓，因為此層其他地方所需的物品現在都沒有。



VORPAL BUNNIES



GOBLIN SHAMANS



COCKATRICES



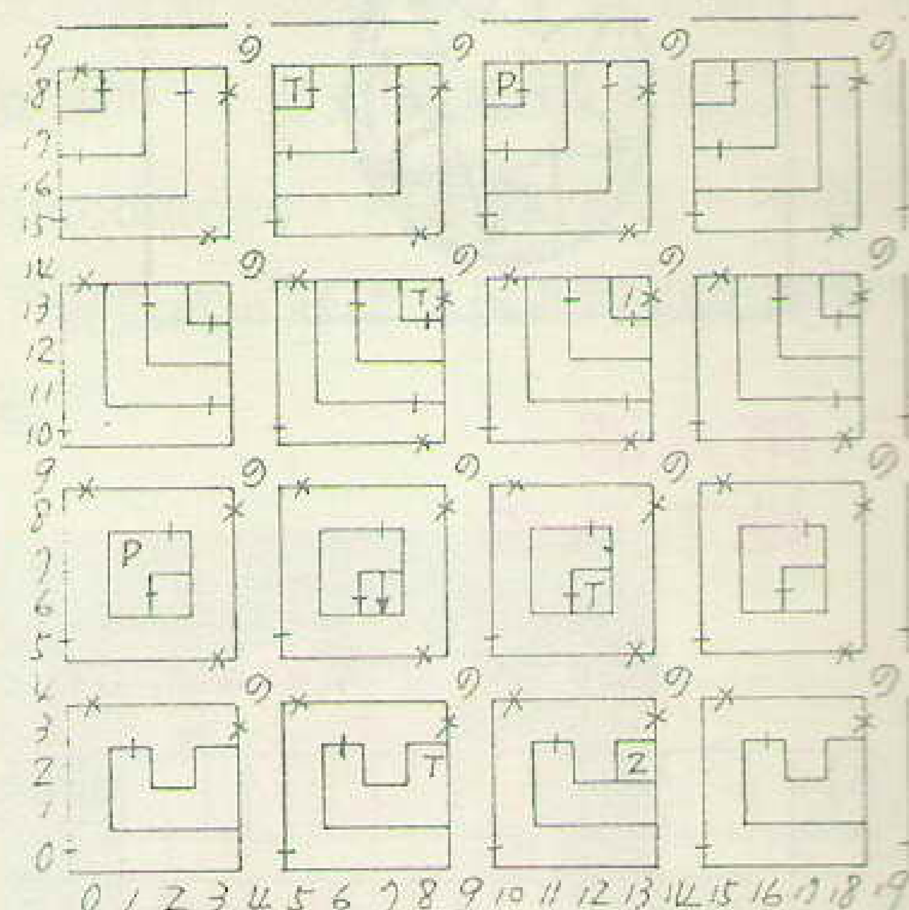
PRIESTESSES

六、第六層 真門？假門？

這一層是由16個房間所組成。你所看見的門有可能是真的，也可能是假的。所謂假門就是看起來像門，其實不是門，試圖走過去的結果，只是撞得滿頭疱而已。在每個轉角處都有旋轉點，因此使人非常容易迷失方向。

◎ 旋轉點
✕ 假門
T 傳送點
P 召喚點
十 門

Level 6

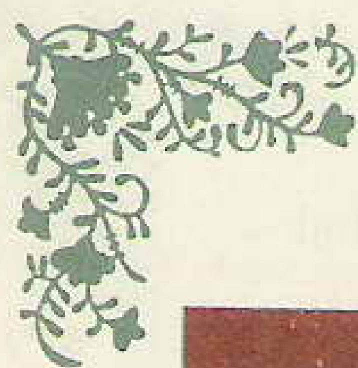


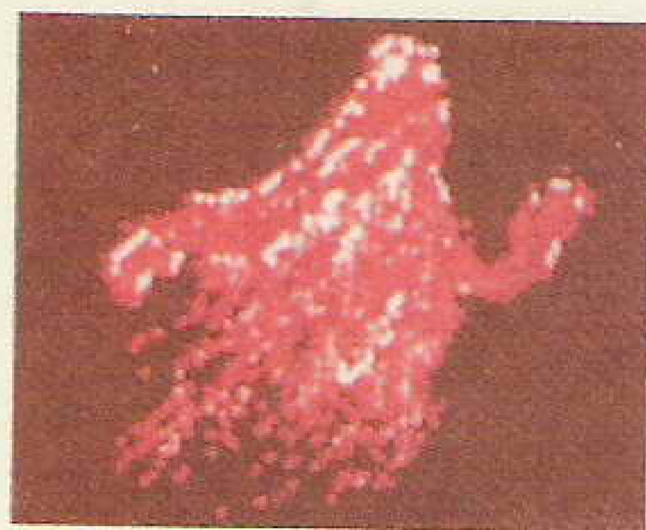
1. Cape of good hope (Answer Amulet)
2. Initiate Turban & Arabic Diary

還記得第十層找到的Jeweled Amulet嗎？使用它可以施展定位術（Dumapic）顯示目前座標。此層共有兩個召喚點，建議召喚的怪物如下：Lifestealers可汲取三級經驗等級，可施三級巫術；Wights可汲取兩個經驗等級，麻痺敵人，可施四級巫術；Master Ninja可一擊斃命，Bishop可施3級巫術，4級神術。首先到①處取得Cape of Good Hope要回答“Amulet”，他才會給你，穿上並施展上面的魔力（穿上後會問你要不要invoke，答Y即可）可以增強施法能力及降AC。在與這一層的冒險者隊伍戰鬥後，有時可以找到（Holy Rellguary ／Sti Rimbo Digit），這東西好用也！可施展毀滅咒（Tilto Wait），但使用次數有限，得好好珍惜使用。接下來到②處，看起來沒路進去，其實只要踹門就可以進入（ 指令K ）。然後就是一場混戰，打敗這群十分強悍的敵人後可找到（Tale of Madness／Arabic Diary）及（Initiate Turban）請妥善保存。拿完後，即被傳送到往上樓梯處（此梯在其他時間不會出現）。

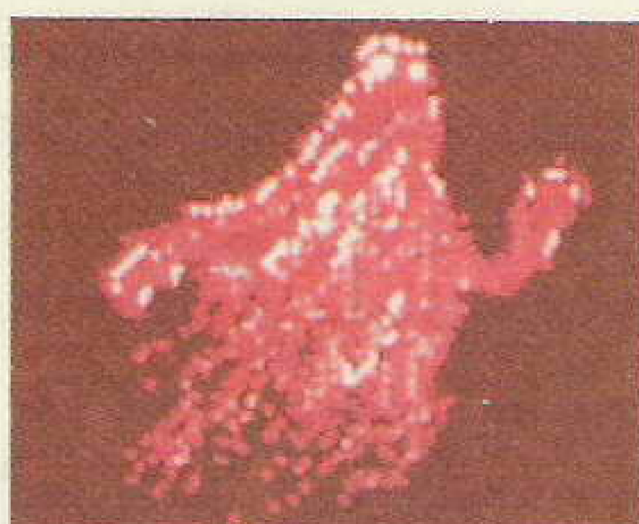








LIFFSTEALERS



WIGHTS



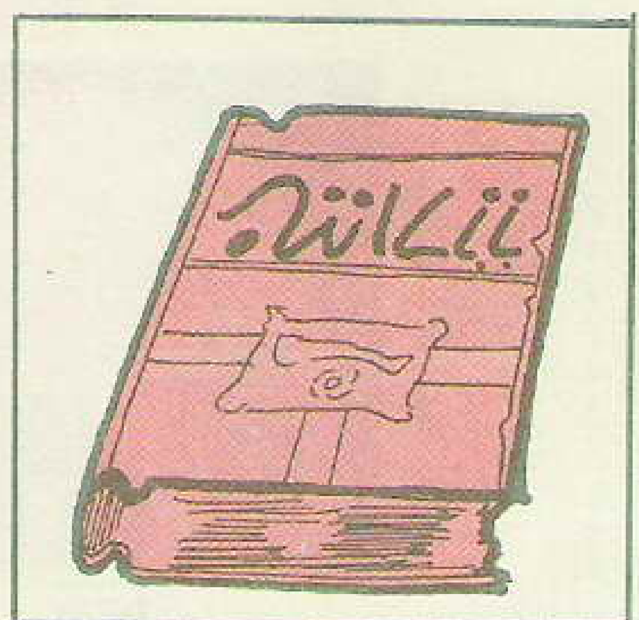
MASTER NINIAS



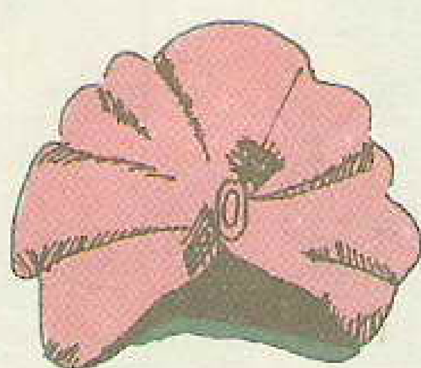
BISHOPS

Good Hope Gape





Tale of Madness
▼
Arabic Diary



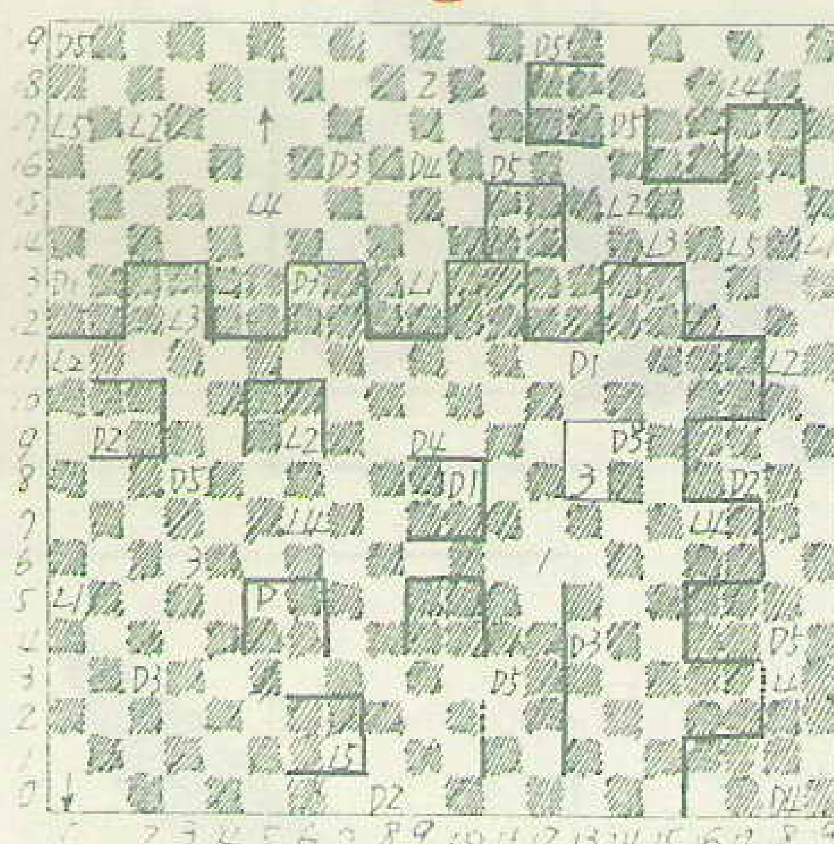
Initiate Turban

七、第五層
光明與黑暗生物

迷霧區
D1～D5 黑暗生物
L1～L5 光明生物
↑ 往上梯子
↓ 往下梯子
P 召喚點

1. Winged Boots
2. Oxygen Mask
3. 傳送至E16Nφ
4. 傳送至E11N2

Level 5 Creatures of Dark & light



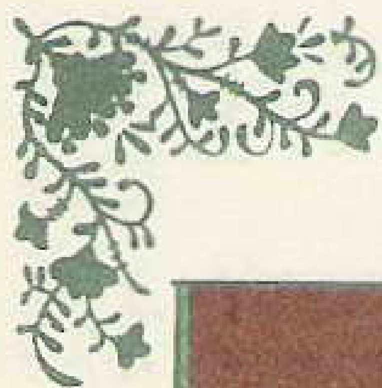
此層是由一堆迷霧區和光明區所組成，地圖上以字母D或L開頭的記號代表光明獸與黑暗獸，走上去立刻會開始戰鬥。先走到E5N5的召喚點，建議怪物如下：Gargoyle可噴火，石化敵人。Ghast可麻痺敵人，汲取1級等級；Hellhounds可噴火，召喚同伴。Priest of Fung可施五級神術。Masters／Dragon可一擊斃命。接下來到①處，打敗兩隻蝴蝶後（蝴蝶？畫面上就是如此）即可取得（Molting leather／Winged boots）飛行鞋了。然後走到③處，會傳送你到E16N0，避開④處走到②可得到Oxygen Mask氧氣面罩。在此層戰鬥後可找到（Furred Cone／Magician's hat）妥善保管，以後有用。好了，有了飛行鞋後，讓我們回到第八層。先穿上Winged Boots再invoke使用之（若沒穿上就Invoke它會飛走）到Level8③，④處取得Golden Pyrite及Armber Dragon。往上爬一層在Level7②處的神壇分別將Blood Stone，Lander's Turguise及Armber Dragon裝備在身上並使用之。神壇會讓你由三把劍中選出一把劍（黃色的是Dragon's Claw，配在身上可不斷增加生命點數，綠色和藍色分別為東風劍（East wind sword），西風劍（West wind sword有強大的殺傷力）選擇不同的劍會有不同的結局，想再重玩的人不妨在選劍之前先存下遊戲。然後穿上飛行鞋（Winged Boots）和氧氣面罩（Oxygen Mask）到達④處，可找到（The Orange Rod／Hopalong Carrot），再走到③處停留一下。到⑤去，面對東方裝配並施展（invoke Hopalong Carrot，立刻被傳到⑥處和一名埃及神（Ka）打仗，打敗祂後可取得（feather／Dreampainter's KA）妥善保存之。接下來再跑到第九層④處打敗那一隻地獄犬可得到（Wired Bones／Demonic Chimes）。再到③的Abyss地獄入口處依序使用（Demonic Chiemes, Arabic Diary以及Black Candle）穿上飛行鞋（Winged Boots）可得到（HHG of Aullty Ock神聖手榴彈）妥善保存之。而Demonic Chiemes和Arabic Diary先不要丟！Demonic Chiemes可施驚怖術（Mamorlis）Arabic Diary可施殺滅術（BADI）。

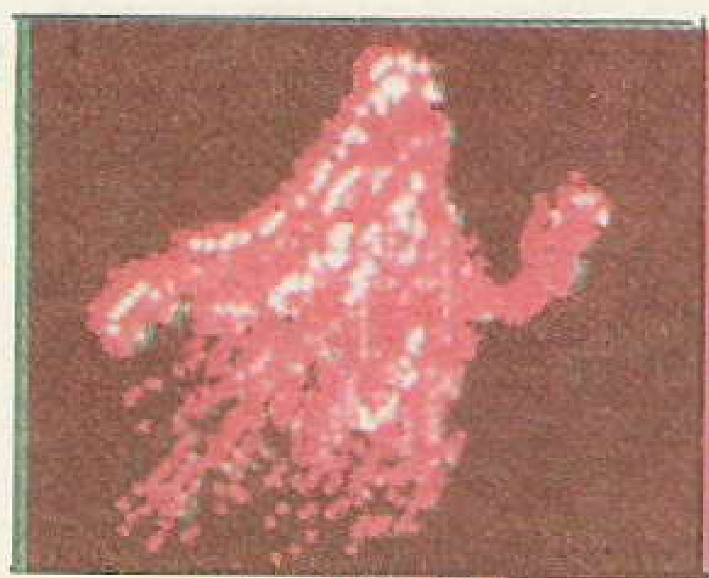


GARGOYLES









GHASTS



HELLHOUNDS



PRIESTS OF FUNG

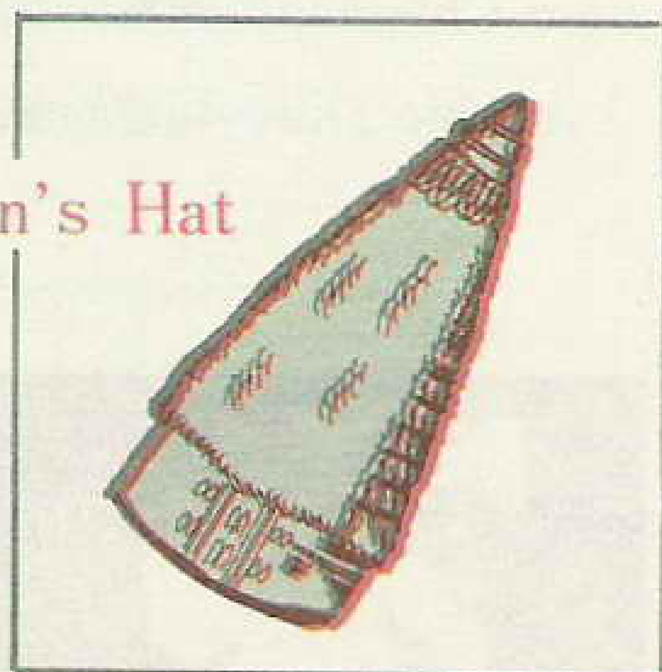


MASTERS/DRAGONS

Molting Leather
Winged Boots

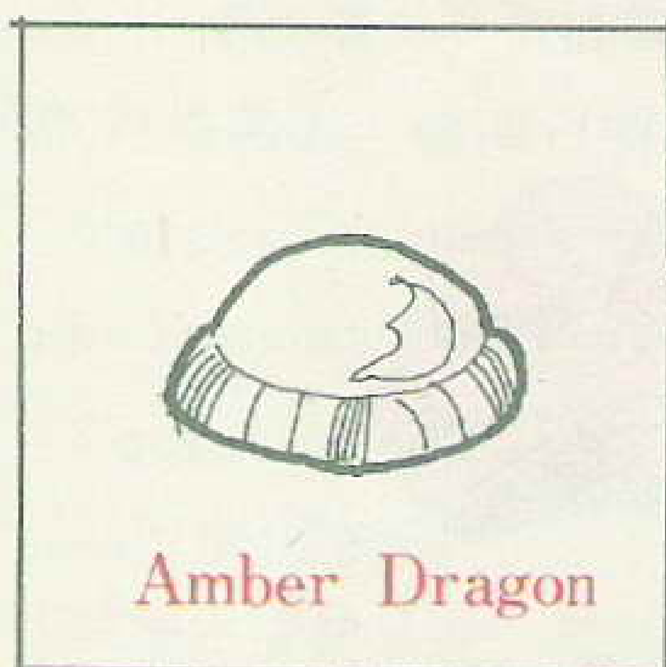


Magician's Hat

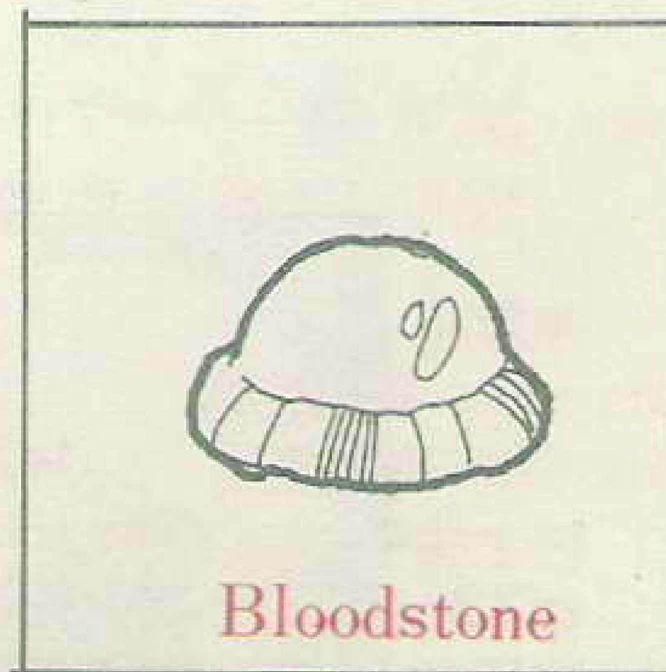




Golden Pyrite



Amber Dragon



Bloodstone



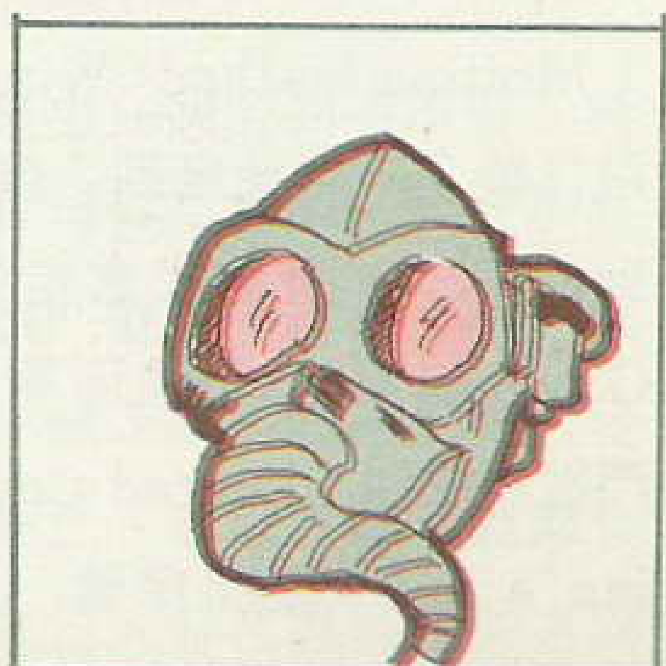
Dragon's Claw

East Wind Sword





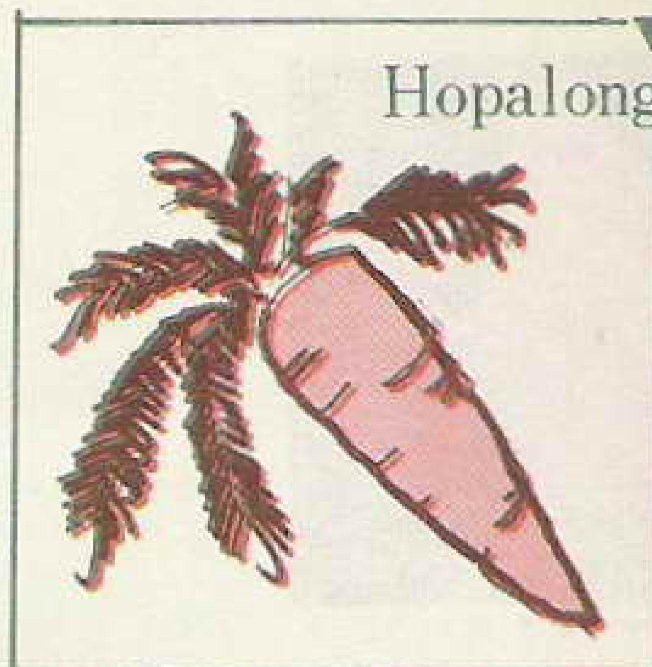
West Wind Sword



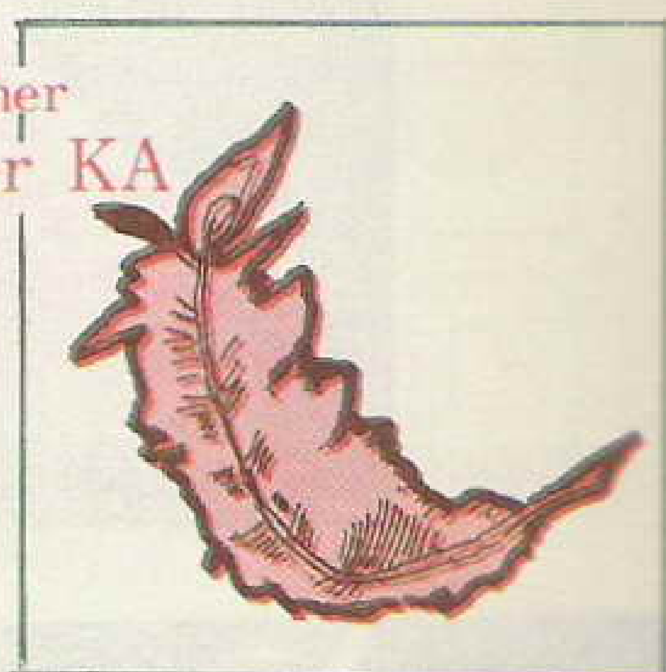
Breath of Life
▼
Oxygen Mask

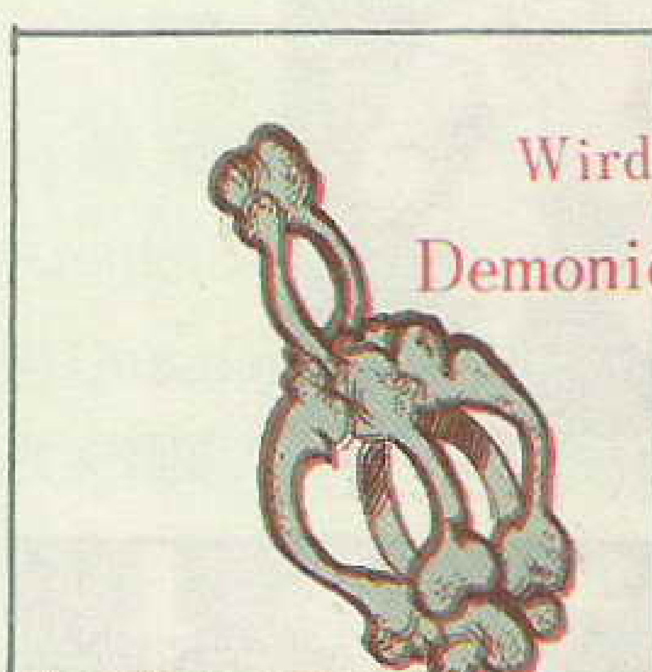


The Orange Rod
▼
Hopalong Carrot

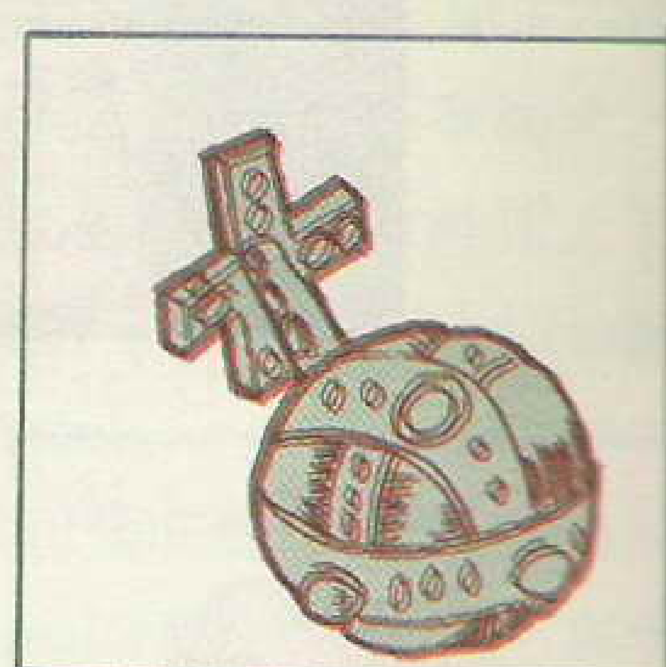


A Feather
Dreampainter KA





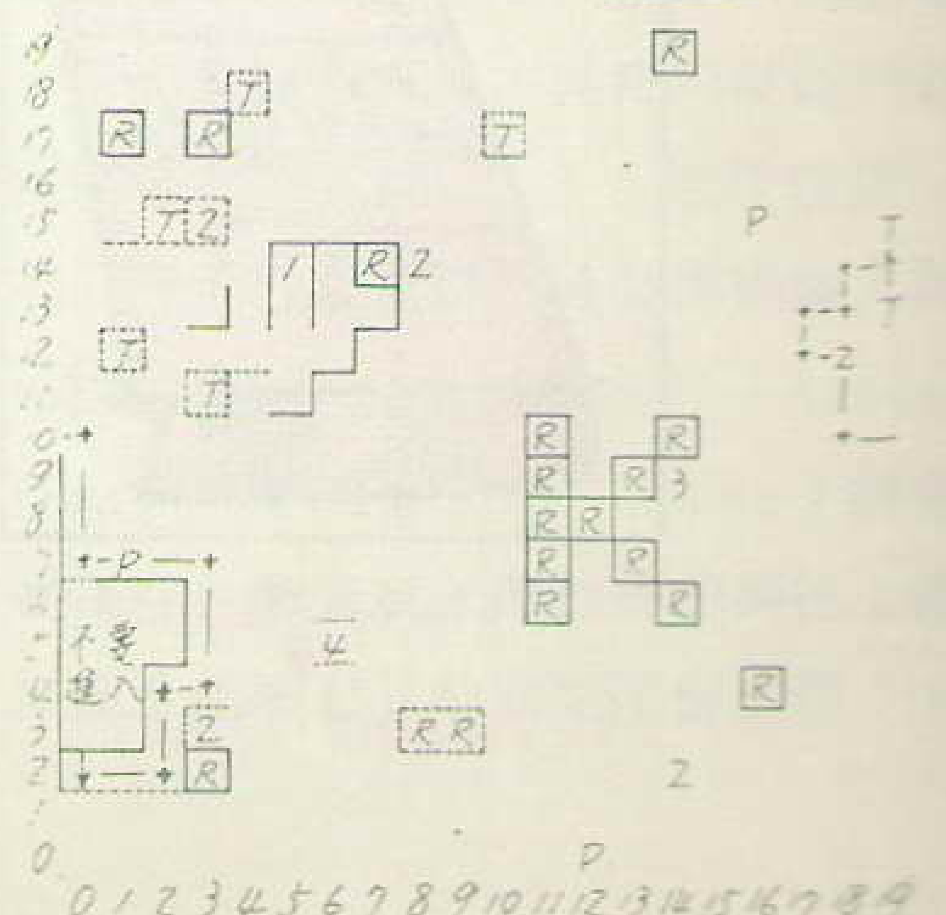
Wird Bones
▼
Demonic Chimes



Holy Hand Granade
of Aunty Ock

第四層
徘徊迷宮

十——十建議路線
R 石頭
P 召喚點
T 傳送點



Level 4 Maze of Wandering











1. Witch (give Goldpyrite, Aromatic ball, Witching Rod, Magician's hat, bladecuisinart, penneceaux)
2. Jail
3. White Marble (Aromatic ball)
4. Grotto, Ron Warton Memorical pool

這個迷宮到處都是幻牆，所謂幻牆就是隨時會改變的牆，大約每四次可循環一次。若發覺前進方向被擋住了，若是幻牆，可先紮營再拔營（Camp—Decamp），或許會改變成路也說不定。剛開始先想辦法到E1N7的召喚點去，建議怪物如下：Carriers可吐火、麻痺、Gorgons可噴火、石化敵人。Masters／W.Wind可一擊斃命。接下來到處去找人打架，直到在戰鬥後出現（Yellow Card／Get Out of Jail Free Card）。請戴上你的氧氣面罩，以免被敵人的毒氣法術所傷。另外要注意一點，在地圖左下標明不要進入的區域，請勿進入，否則會走到一個死胡同，永遠被困在裡面。在①處有個巫婆，她會要求你用東西與他交換。但現在你還沒有，暫時略過。③處可以找到White Marble（Aromatic Ball）丟進黑盒子裡。接下來到④的池子裡洗個澡。最後順著建議路線到E18 N13的②處。使用剛才找到的Get Out of Jail Card可脫離監牢，若沒有只好關一輩子了。使用後可能會讓你傳送至②的週圍四格其中一格。順著建議路線，避開標明T的傳送點到往上的梯子。



CARRIERS



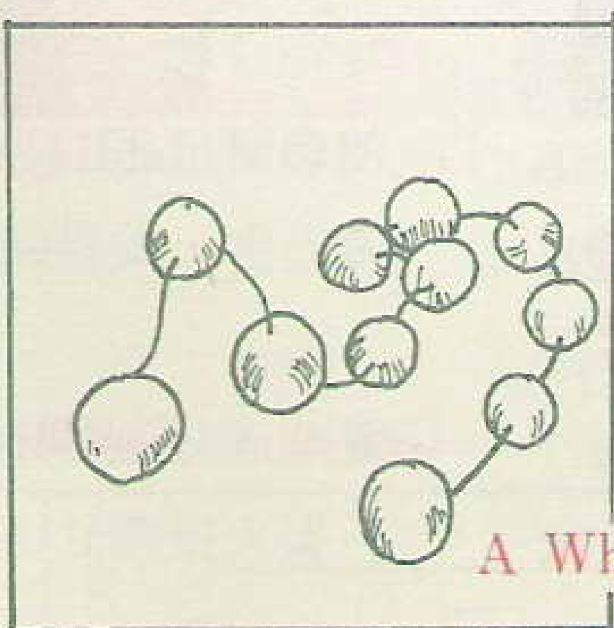
GORGONS



MASTERS/W.WIND



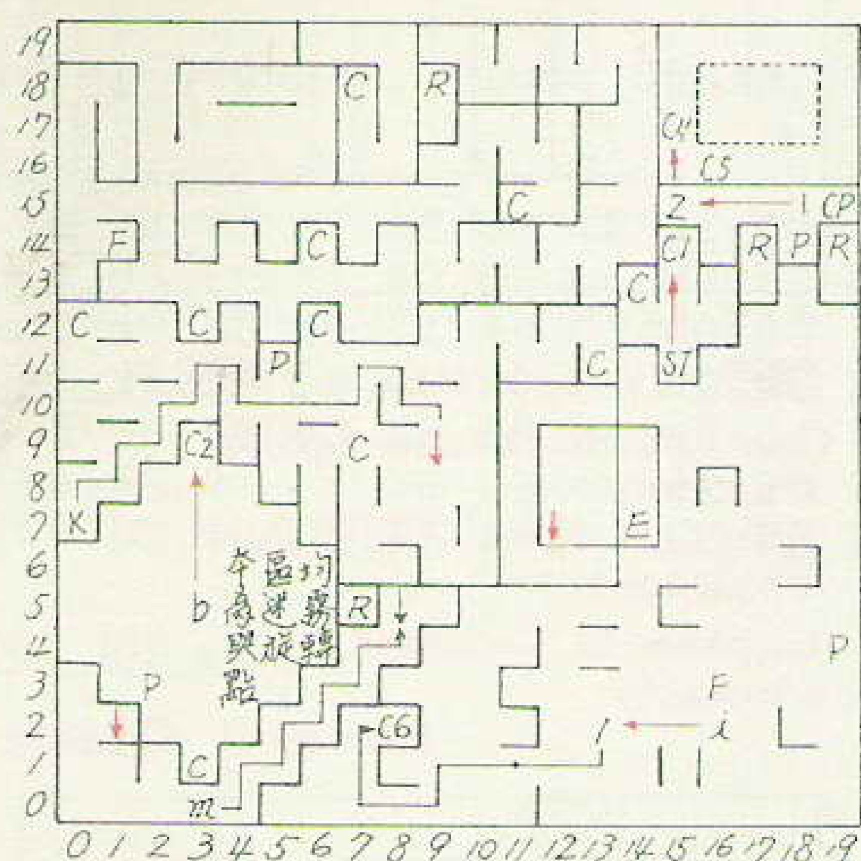
A Yellow Card.
▼
Getout of Jail Free Card



A White Sphere
▼
Aromatic Ball

三、一層 方塊迷陣

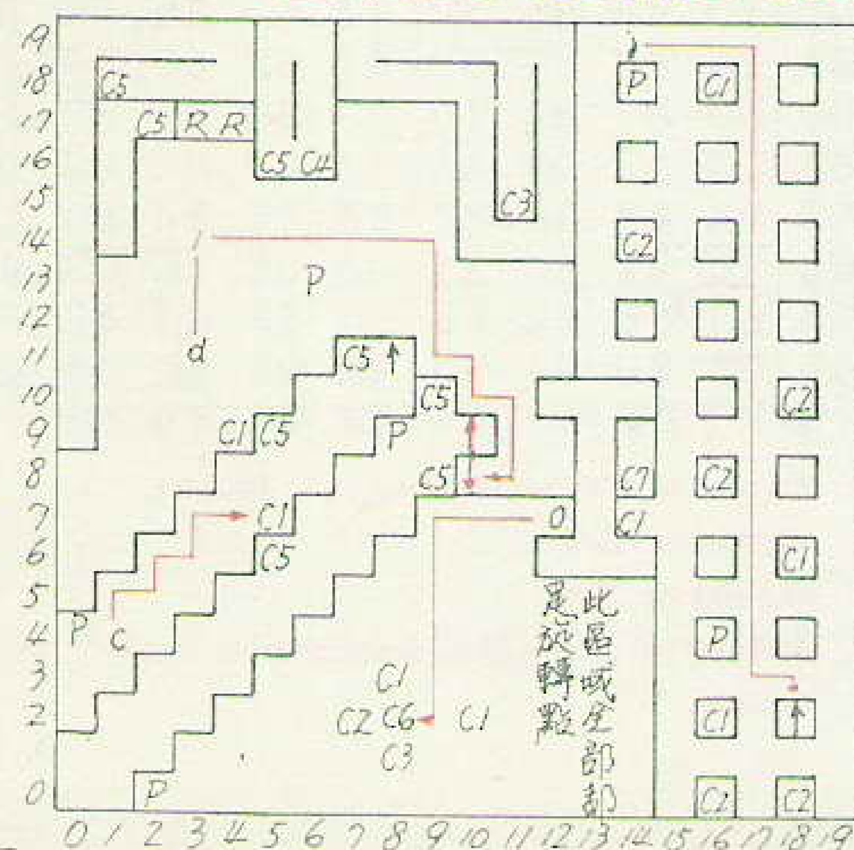
Level 1 Cosmic Cube



1. Trebois Rump
2. pull pin of Holy Hand Grenade & put it down here, then Run away

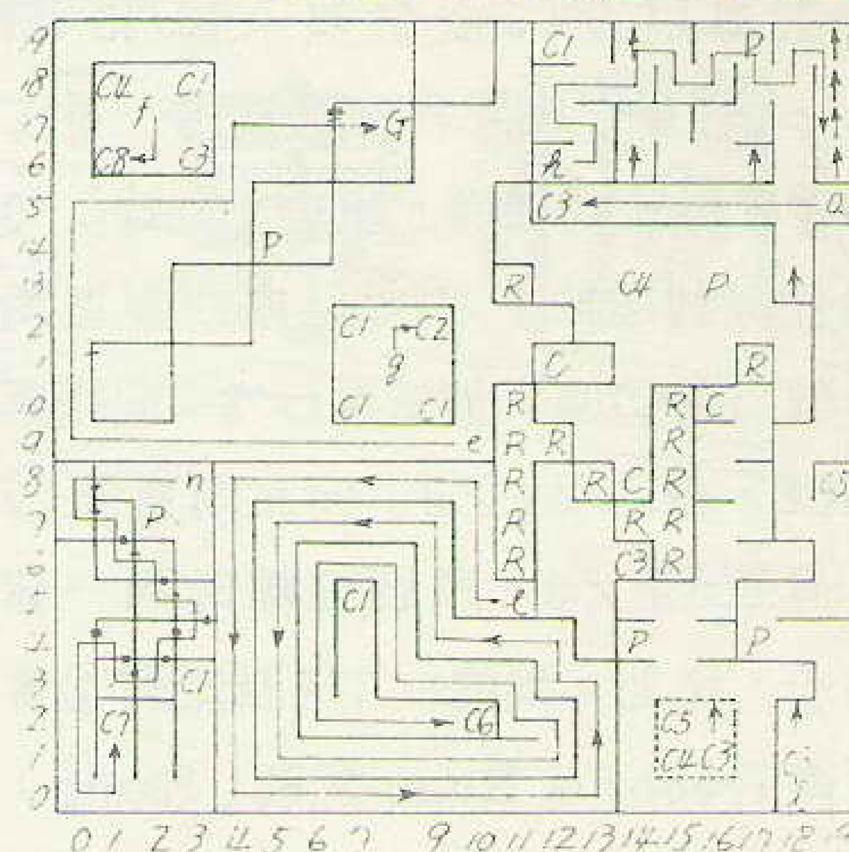
ST 開始

Level 2 Cosmic Cube



1. Oil of Ol'e (50000gp) (cleansing Oil)

Level 3 Cosmic Cube



Pn 召喚點　n：最高召喚等級
R 石頭

這三層都屬於同一系統，裡面是一堆在此三層傳來傳去的傳送點，一不小心就會迷路。請務必遵照紅線指示行走，否則迷路恕不負責！此三層建議怪物分別如下。第三層：Brass Dragon吐火，4級巫術；Xenos：石化，召喚同伴，每回合恢復十點生命點數。Bleebs：皮厚，可召喚同伴，Vampire：汲2級經驗等級，麻痺，三級巫術。第二層Lichs：6級巫術，汲3級經驗等級，撒毒，麻痺。Master／Summer可一擊斃命，Hydrae：每回合恢復5點生命，麻痺，可連續攻擊7次。Dragon Zombie：5級巫術。第一層：Greater Demons：5級巫術，撒毒，麻痺，召喚同伴，每回合恢復一點生命。LycurgI：6級巫術，汲二級經驗等級，麻痺，石化，召喚同伴。Demon lord：最強的怪物，7級巫術，汲5級經驗等級，石化，撒毒，麻痺。

地圖上以大寫表示傳送點，紅色小寫表示目的點。為方便起見以字母代表次序，後面數字代表層數。例如a／3就是代表傳送至第三層的a點。請戴上Oxygen Mask和Winged Boots再開始。

迷陣的起點在Lev3 E15 N14處，向北走到C1處，傳送至a／3，向西直走到C3。傳送至b／1，此區域均為迷霧區及旋轉點，想辦法走到C2處（那花了筆者一個多小時）傳送至C／2，在隔壁有個召喚點，補足



兵馬後，走到C1處。傳送至d／2走到①處用50000金幣買一瓶Oil of ol'e，經過召喚點再招兵買馬一番，順著紅線走到樓梯，下去。到達e／3順紅線到達N17 E7穿過虛門經過兩場戰鬥到C7去，傳送至f／3；向南西到C8，傳送至g／3；向北向東至C2，傳送至h／3，順著紅線走到一個梯子，往上。到達i／1向西走到①處可得Trebor's Rump配戴（Eguip）並施展它（invoke）可避免瘋狂霸王塔貝爾的手下天天跑來煩。順著紅線到C6處傳送至j／2，順著紅線走到樓梯處，向上。到達k／1順著紅線一直走到樓梯，向下。到達l／3，一直走到C6傳送至m／1走到樓梯，向下。到達n／3一直走到 C7，傳送至O／2，這個地方是一堆傳送點和旋轉點，是否能順利走到C6處就靠造化了，傳送至P／1，走到②處裝配起HHG of Aunty oct 哇！中詛咒了，還記得剛才用50000金幣買的油吧？現在可不嫌貴了。先使用（Use）HHG，拔起保險。再使用油把詛咒去除，此時即可丟掉（Drop指令），然後趕快跑到E18 N15處，轟的一聲炸開了（若來不及跑只好粉身碎骨了）回到②處發現牆被轟了一個大洞。往北走，走上樓梯就算脫離了這個迷陣。

在這層的戰鬥戰利品中去找Holy Limp Wrist, Magician's Hat, Blade Cuisi nart及penneceaux以後有用。

到達地面後，你呼吸了好久沒享受到的新鮮空氣，但是，你好像遺忘了某些東西！啊！在第四層不是有個巫婆用Malor傳送至L4 E5 N14。巫婆要的東西有：Gold Pyrite（Lev8找到的），Aromatic Ball（Lev4）及Witching Rod（Lev8）。以及剛才叫你找的Magician's Hat，Blade Cuisi nart, penneceaux，可換得Dab of Puce好好保存之。然後到第一層賺錢，一直到足夠1,000,000的錢，這夠你忙好一陣子了。然後再用前述方法回到地面（再一次！！！噗！，請勿將鼻血噴到地圖上）



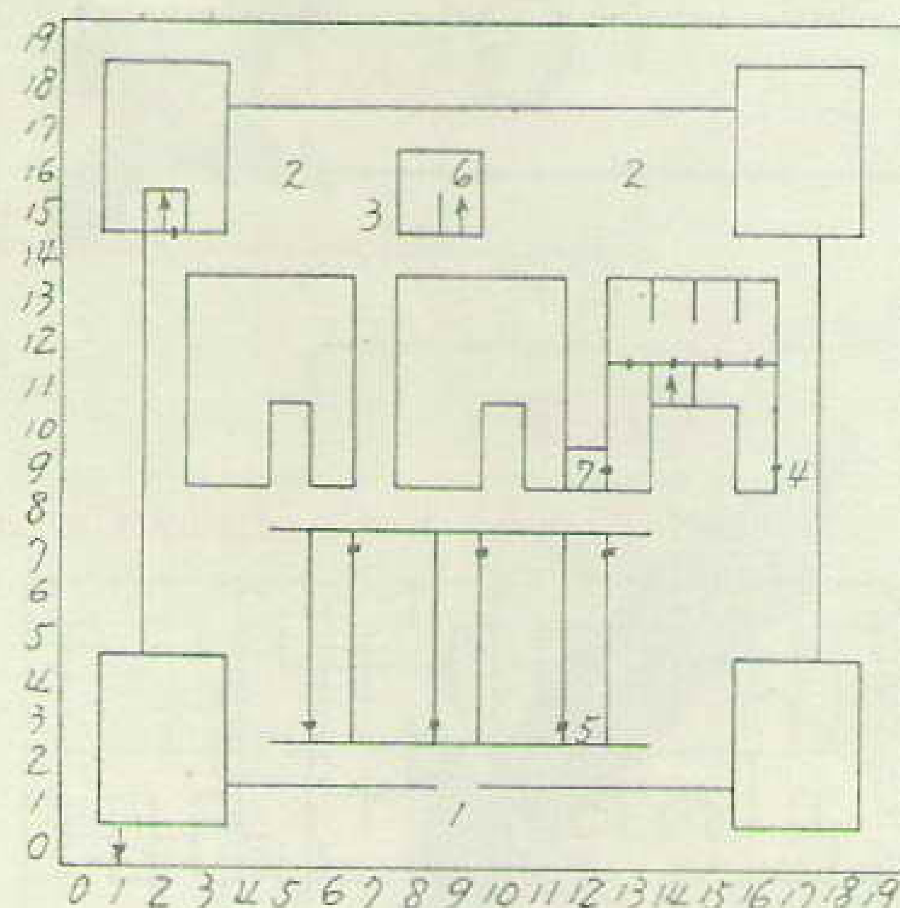
BLACK DRAGONS



A DEMOM LORD

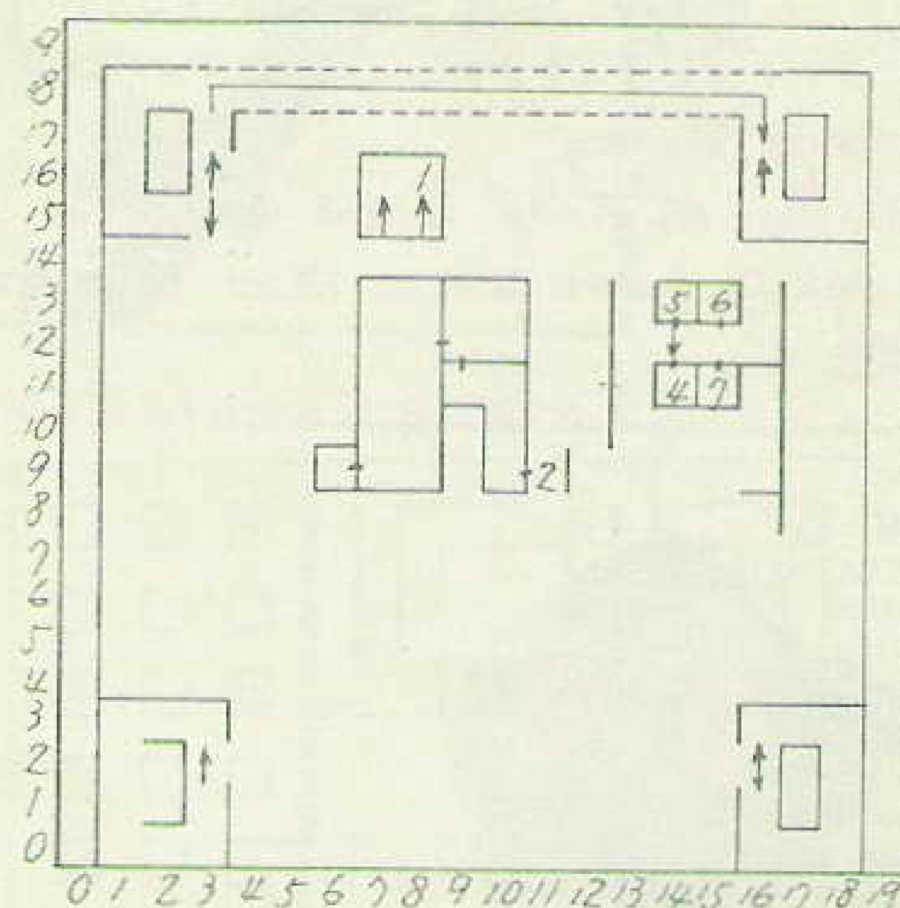
零～-1層 城堡

Level 0 Castle



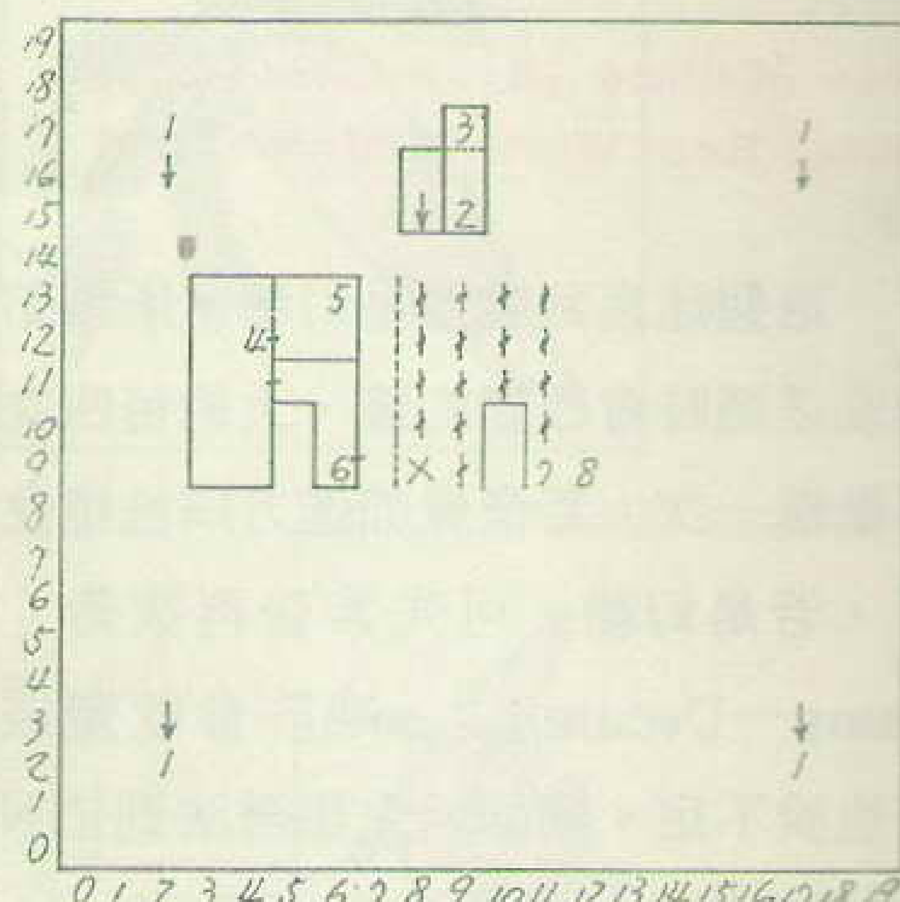
1. 回答"Trebor Sux"才可進入
2. Castle's fountain（噴泉）
3. Dunjon.
4. 要有Inn Key 才可進入
5. Tradpost.
6. Captain's Council
7. elevator

Level-1 Castle



1. Baron's Council (Signet Ring)
2. elevator A-B
3. elevator B-C
4. 用dab of puce換取Gwilym's Arrow of Truth
5. 用Penneceaux換取Orb of Dream
6. Maintenance Cap
7. 修理兩個噴泉，在池內清洗後，可換取Chrystal Rose

Level-2 Castle

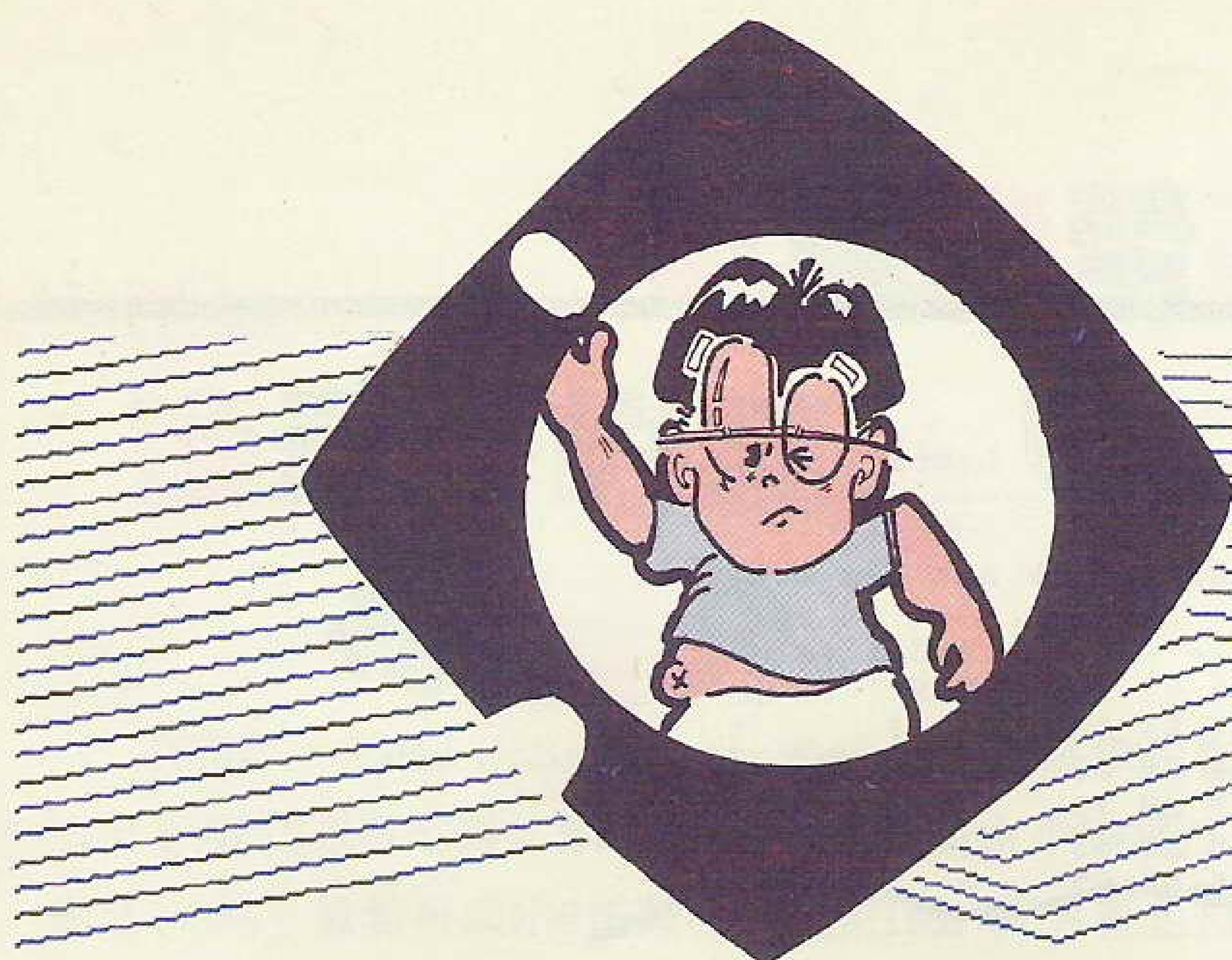


1. Inn Key
2. Duke's council（結局1）
3. Mythril Glores（回答前面名稱，即可得之）
4. Hawk Wind（隊伍內沒Dink, 不可通過）
5. 結局2～4（由在神殿內選那一把劍而定）
6. Temp of Cant
7. Packrat's Nest (Void Transducer)

X：Pit
I：可通行區，其他地方都無法通行

首先到第零層①處，回答Trebor Sux守衛才會放你過去。到L 0 E2 N15上樓梯，順著紅線到L 0 E16、N16上樓梯，往北到①處和Key Master打一架，取得INN Key。然後回到第0層E14 N11的梯子上樓到Level-1的⑥處領取Maintenance Cap，可修護噴泉。在第零層的E13 N16和E5 N16處有兩個噴泉，全部修好後（要裝配上Maintenance Cap才有用）在E5 N16那一個噴泉洗個澡，你會發覺你的本性居然變成善良，而怪物也離你而去。趕快至E15 N11 Lev—1處可得Chrystal Rose配戴起來。在E14 N11 Lev—1處可得Arrow of Truth以及Orb of Dream（身上要有Dabof Puce 和Penneceaux才會給你上面兩樣東西）。趕快至Level 0 標明⑥處付出1,000,000黃金，往南上樓到Level—1標明①處取得Signet Ring再往南，上樓到Level—2標明②處這裡也就是結局，這是第一種玩法。Wizardry IV共有五種結局，另外四種結局留待玩者自行去找尋。筆者會在近期內提供解答。希望各位能玩得愉快！





PC 專欄

／陳兆宏

【編者按】本期的“陳兆宏專欄”決定改為“PC專欄”，由陳兆宏及PC Macgyver二位共同主持，歡迎對程式發表，修改以及軟硬體方面有心得的讀者能勇於投稿，將你的成就分享給各位。

「電腦病毒」一直是最近各家雜誌的焦點，筆者前些時候在倚天雜誌第14期的131～133頁刊登了一則「Pre-Brain」病毒預防注射程式，被病毒（C） Brain肆虐的讀者可以自行參考使用，如再加上殺病毒的程式，相信病毒就難再蔓延，過不久就絕跡了！

這一期的EGM（Eendless Game Modification）篇，本人則以「快打旋風」、「快打磚塊」、「時空大盜」為題。

EGM篇

快打旋風無敵修改篇

「快打旋風」這個遊戲是由大型電玩改寫過來的遊戲，「快打旋風」的電動版相當受歡迎，理由有：畫面漂亮，人物造型特大，招式，秘招很多。電腦版的「快打旋風」相當難，一些招式常使不出來，為了那些極想看到泰國佬的玩家，我決定將無敵版公佈出來，但是警告各位，這樣改根本沒什麼意思，喪失了玩動作類遊戲的樂趣！

修改方法：

1. 載入PCTOOLS 程式，然後放入Disk 1
2. 選擇SF.EXE來編輯，接下來請參考下表找出正確的磁區及位址來修改。

快打旋風（Street Fighter）：

```
PC Tools Deluxe R4.30                                     Vol Label=30M HDisk D
------------------------------File View/Edit Service----------------------------
Path=D:\SF\*.*
File=SF.EXE           Relative sector 0000031, Clust 06831, Disk Abs Sec 0027474

Displacement ----------------- Hex codes--------------------     ASCII value
 0256(0100)  83 C6 02 83 FE 0A 72 BB C3 F7 06 4B 4F 01 00 75          r=+  KO  u
 0272(0110)  0A F6 06 BD 00 01 74 03 EB 73 90 C7 06 B7 4E 01          t  s    N
 0288(0120)  00 C6 06 08 02 01 C6 06 BD 00 01 F6 06 C6 00 01        .
 0304(0130)  74 27 A0 C4 00 D0 E0 28 06 DB 45 80 3E DB 45 02     t' -   (  E > E
 0320(0140)  7F 05 C6 06 DB 45 02 56 57 53 E8 B6 EA A0 C4 00     .    E VWS    -
 0336(0150)  E8 1F EB 5B 5F 5E EB 35 90 80 2E DB 45 02 80 3E      v [_. 5   . E  >
 0352(0160)  DB 45 02 7F 05 C6 06 DB 45 02 56 57 53 E8 93 EA      E .     E VWS
                                                                        ` F
```

將上述底線部份改成： 30 00 28 06 DB 45

```
PC Tools Deluxe R4.30                                     Vol Label=30M HDisk D
------------------------------File View/Edit Service----------------------------
Path=D:\SF\*.*
File=SF.EXE           Relative sector 0000031, Clust 06831, Disk Abs Sec 0027474

Displacement ----------------- Hex codes--------------------     ASCII value
 0256(0100)  83 C6 02 83 FE 0A 72 BB C3 F7 06 4B 4F 01 00 75          r=+  KO  u
 0272(0110)  0A F6 06 BD 00 01 74 03 EB 73 90 C7 06 B7 4E 01          t  s    N
 0288(0120)  00 C6 06 08 02 01 C6 06 BD 00 01 F6 06 C6 00 01        .
 0304(0130)  74 27 A0 C4 00 D0 E0 28 06 DB 45 80 3E DB 45 02     t' -   (  E > E
 0320(0140)  7F 05 C6 06 DB 45 02 56 57 53 E8 B6 EA A0 C4 00     .    E VWS    -
 0336(0150)  E8 1F EB 5B 5F 5E EB 35 90 80 2E DB 45 02 80 3E      v [_. 5   . E  >
 0352(0160)  DB 45 02 7F 05 C6 06 DB 45 02 56 57 53 E8 93 EA      E .     E VWS
 0368(0170)  5B 5F 5E 80 2E DB 45 02 80 3E DB 45 02 7F 05 C6     [_. . E   > E .
 0384(0180)  06 DB 45 02 56 57 53 E8 79 EA 5B 5F 5E C3 F7 06        VWS y [_.+
```

```
PC Tools Deluxe R4.30                                       Vol Label=30M HDisk D
-------------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=D:\SF\*.*
File=SF.EXE          Relative sector 0000032, Clust 06832, Disk Abs Sec 0027475

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
 0000(0000)  02 56 57 53 E8 21 EA E8 F9 E9 5B 5F 5E C3 83 FB     VWS !     [_.+
 0016(0010)  00 74 03 EB 4A 90 F6 06 BD 00 01 74 03 E9 F5 00     t  J       t
 0032(0020)  C6 06 D9 45 01 C6 06 BD 00 01 C7 06 06 4E 00 00      +E          N
 0048(0030)  C7 06 FC 4D 64 00 C7 06 AF 4E 01 00 80 2E DB 45       Md     N   . E
 0064(0040)  08 80 3E DB 45 02 7F 05 C6 06 DB 45 02 56 57 53    . > E .     E VWS
```

```
PC Tools Deluxe R4.30                                       Vol Label=30M HDisk D
-------------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=D:\SF\*.*
File=SF.EXE          Relative sector 0000032, Clust 06832, Disk Abs Sec 0027475

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
 0256(0100)  05 C6 06 DC 45 02 56 57 53 E8 F7 E8 B8 06 00 E8        E VWS
 0272(0110)  16 E9 5B 5F 5E C3 F6 06 BD 00 01 74 03 EB 3D 90      [_.+     t  =
 0288(0120)  C6 06 BD 00 01 C6 06 DA 45 01 C7 06 08 4E 00 00            +E   .N
 0304(0130)  C7 06 FE 4D 64 00 C7 06 AF 4E 01 00 80 2E DB 45       Md     N   . E
 0320(0140)  08 80 3E DB 45 02 7F 05 C6 06 DB 45 02 56 57 53    . > E .     E VWS
 0336(0150)  E8 B0 E8 B8 06 00 E8 CF E8 5B 5F 5E C3 F7 06 9F     *          [_.+
```

將上述四條底線部份改成： 80 2E DB 45 00 即可

快打磚塊球數無限版

「快打磚塊」也是從大型電玩改寫過來的遊戲，應該是目前PC上面花樣最多，最不容易玩厭的打磚塊遊戲。當然這種遊戲都是在考驗玩者移動反彈板的反應力，如果你自認反應力很差的話，請按照我的方法修改，就有發射不完的球數。

修改方法如下：

1. 用PCTOOLS 編輯「快打磚塊」的 ARKANDID.EXE 檔。
2. 請依照下表找出正確的磁區及位址來修改。

```
PC Tools Deluxe R4.30                                       Vol Label=30M HDi
-------------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=D:\ARKANOID\*.*
File=ARKANOID.EXE   Relative sector 0000001, Clust 00694, Disk Abs Sec 00029

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
 0256(0100)  84 02 FF 75 0F A1 7A 11 2B 06 80 02 E8 71 51 C6        u  z<+
 0272(0110)  06 84 02 FF C6 06 1C 03 42 8B 1E BF 02 89 1E 8A              B ^+
 0288(0120)  02 C6 06 C3 02 06 C6 06 04 38 01 B8 20 4E E8 90        +       8
 0304(0130)  11 C7 06 82 02 00 00 B8 00 00 E8 39 12 F6 06 EC     <            9
 0320(0140)  02 FF 74 0F C6 06 04 38 02 E8 A2 17 A8 FF 74 1A       t      8
 0336(0150)  E9 FC FE E8 57 15 F6 06 84 16 FF 75 4E E8 18 4F         W          uN
 0352(0160)  E8 55 90 80 3E C2 4F 00 75 41 FF 06 82 02 80 3E      U  >+O uA
 0368(0170)  7E 11 00 74 08 81 3E 82 02 30 75 72 C0 80 3E 7D     ~< t. >  0ur+
 0384(0180)  11 00 75 B9 FE 0E 04 38 75 AD E8 A0 11 C6 06 C7     < u      8u   <
 0400(0190)  02 00 89 26 8C 02 C7 06 87 39 1F 31 C6 06 1E 31        &      .9v1
 0416(01A0)  01 A0 AA 02 24 1F E8 2F 3B EB 12 E8 7F 11 BB 76         $v /;
 0432(01B0)  CA E8 AD 18 C7 06 87 39 F9 24 E8 18 3B E8 C9 37         ^     9 $ ^;
 0448(01C0)  E8 64 92 FE 0E A9 02 74 0B A0 A9 02 E8 5C 22 E8
```

將上述底線部份改成： C6 06 A9 02 03 90 即可

時空大盜人數無限修改版

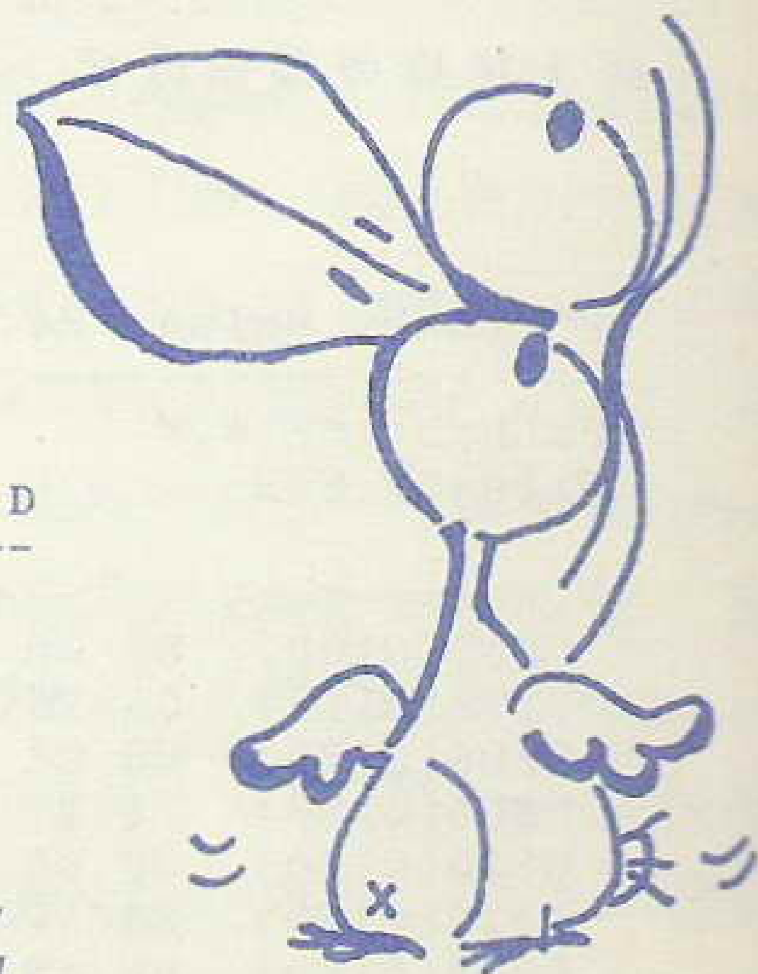
「時空大盜」這個遊戲類型很難歸類，應該說是帶點角色扮演成分的動作遊戲，裡面還有類似小精靈的小GAME，相當可愛。由於此遊戲關卡甚多，要整個攻完，非常不易，筆者特將修改方法公布如下：

1. 用PCTOOLS編輯「時空大盜」的BANDIT.EXE檔。
2. 請依照下表找出正確的磁區及位址修改。

```
PC Tools Deluxe R4.30                                       Vol Label=30M HDisk D
-------------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=D:\BANDIT\*.*
File=BANDIT.EXE      Relative sector 0000045, Clust 07326, Disk Abs Sec 0029452

Displacement ----------------- Hex codes-------------------     ASCII value
 0000(0000)  01 44 38 A1 54 09 05 0E 00 89 45 10 E8 EF E2 C7     D8 T       E>
 0016(0010)  45 20 1E 00 C7 45 0E 00 00 B8 07 00 E9 A4 14 B8    E ^  E
 0032(0020)  00 00 81 FE 36 01 74 03 B8 01 00 3B 45 10 75 06         6 t     ;E>u
 0048(0030)  83 7D 20 03 77 9A F7 45 2F 04 00 75 07 F7 45 2F     }  w  E/  u  E/
 0064(0040)  08 00 74 1D FF 06 DA 06 F7 45 77 08 00 74 12 57    . t    +  Ew. t W
 0080(0050)  56 55 83 C7 48 8B 45 F6 89 45 10 E8 A0 E2 5D 5E    VU  H E  E>    ].
 0096(0060)  5F F6 45 2F 02 74 09 C7 06 E2 06 01 00 E9 60 FF    _ E/ t          .
 0112(0070)  83 3E 6D 09 05 75 06 83 3C 00 74 01 C3 57 56 8B     >m  u  < t +WV
 0128(0080)  F7 E8 82 00 5E 5F C7 45 40 0F 00 FF 4D 42 79 03         ._ E@   MBy
 0144(0090)  E8 93 C6 C7 44 6E FE FF B8 08 00 56 57 E8 23 14        Dn     . VW #
 0160(00A0)  5F 5E 83 3C 00 74 06 C7 44 4A 28 00 C3 FF 4C 34    _. < t  DJ( + L4
 0176(00B0)  79 1D C7 44 34 FF FF C7 04 01 00 83 7C 42 00 74    y  D4         ¦B t
```

將上述底線部份改成： EB 20 34 即可



軟硬體篇

微電腦螢幕 / PC Macgyver

顯示卡的回顧展和簡介

1977年，Steve Jobs和Steve Woznik 在車庫內製造出了APPLE微電腦，當時的螢幕解析度是水平280點×垂直192點，每點可顯示8種顏色。後來1981年8月藍色巨人IBM推出IBM PC時，可搭配的兩種顯示卡是(1)單色文字卡 Monochrome Display Adapter，簡稱MDA），水平80行×垂直25列，每個字由9×14點矩陣構成，文字清晰細緻，但只能顯示文字，螢幕記憶體（VRAM）佔4K，螢幕顯示位址從0B00000～0B1FFFh；(2)彩色圖形卡（Color Graphic Adapter，簡稱CGA），在16種背景顏色下可顯示80×25個文字，不過字形是8×8，令人看了頭暈眼花。圖形模式有二種（i）中解析度，水平320點×垂直200點，每點只能從16色調色盤中選出4種顏色顯示。很多GAME都支援此種「爛模式」，VRAM有16K位址從B8000～0BBFFFh；（ii）高解析度，水平640點×垂直200點，每點只能顯示二色（黑與白），位址同上。

不久，有家叫Hercules Technology的公司推出Hercules Graphic Adapter（HGA或HGC，國內俗稱Monochrome Graphic Adapter，MGA或MGP→P表示含Printer Port），除可以像IBM的MDA一般顯示9×14的文字，經軟體設定可以有二種（註）高解析度的繪圖模式720×348與640×408，有二頁可顯示，第0頁從0B0000～0B7FFF共32K的VRAM，第1頁從0B80000～0BFFFF也佔32K，一共是64K的VRAM。不過每點只能顯示黑、白二色，在國內大多數的PC都含這片卡，也多虧了這片Her-cules卡的出現，讓使用者在低廉的價格下享受高解析度文字與圖形，中文系統也得推出流行。

1985，IBM同時推出了Enhanced Graphic Adapter（EGA，增強型彩色繪圖卡）和Professional Graphic Adapter（PGA，專業圖形卡）。後者解析度雖有640×480，每點能從64色中同時顯示16色，但價格太貴，在美國並不普遍。前者卻大大受市場歡迎。EGA的VRAM可以是64K，128K，256K。若是256K的VRAM，利用記憶位址切換的線路重覆對應在0A0000～0BFFFF 128K連續位址上。在64K VRAM下，EGA最高解析度是640×350，每點只能顯4色，VRAM 128K以上的EGA的最高解析度也是640×350，每點能從64種顏色中選出16色同時顯示。

EGA能完全模擬CGA，故絕大多數CGA的軟體皆能在EGA卡顯示出來。而專為EGA撰寫程式或Game更因為色彩多，解像度更高而廣受歡迎。例如雙截龍、快打旋風等。

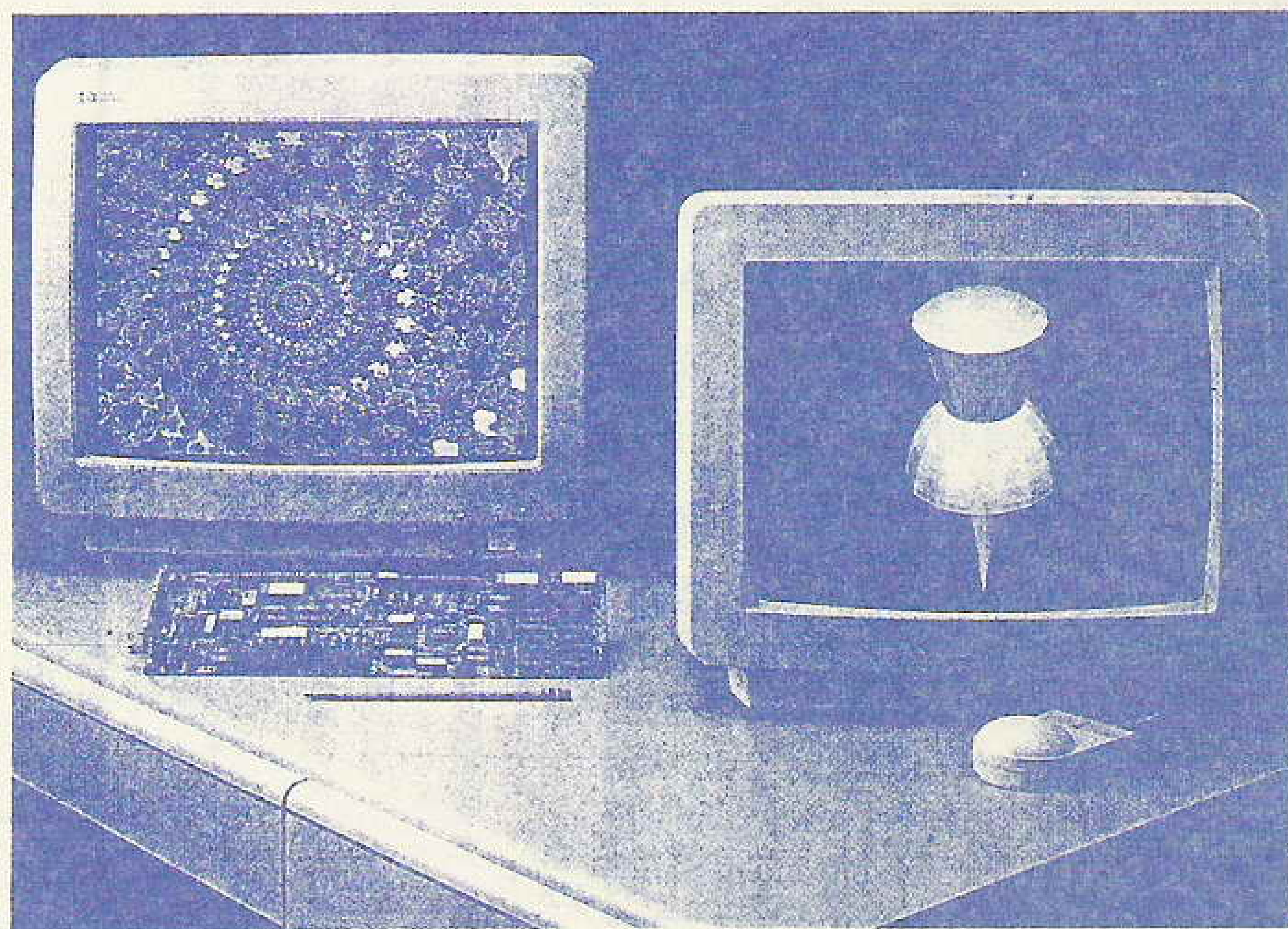
不過EGA設計之初便不打算和Hercules卡相容或模擬其解析度，兩者的I／O位址更是不一樣。所以專為Hercules撰寫的軟體不能在EGA卡執行。不過有些EGA卡經特殊設計，含有原廠I／O埠和Hercules的I／O埠，並在BIOS上下功夫，使得這片EGA可以執行Hercules的軟體，例如Master EGA。

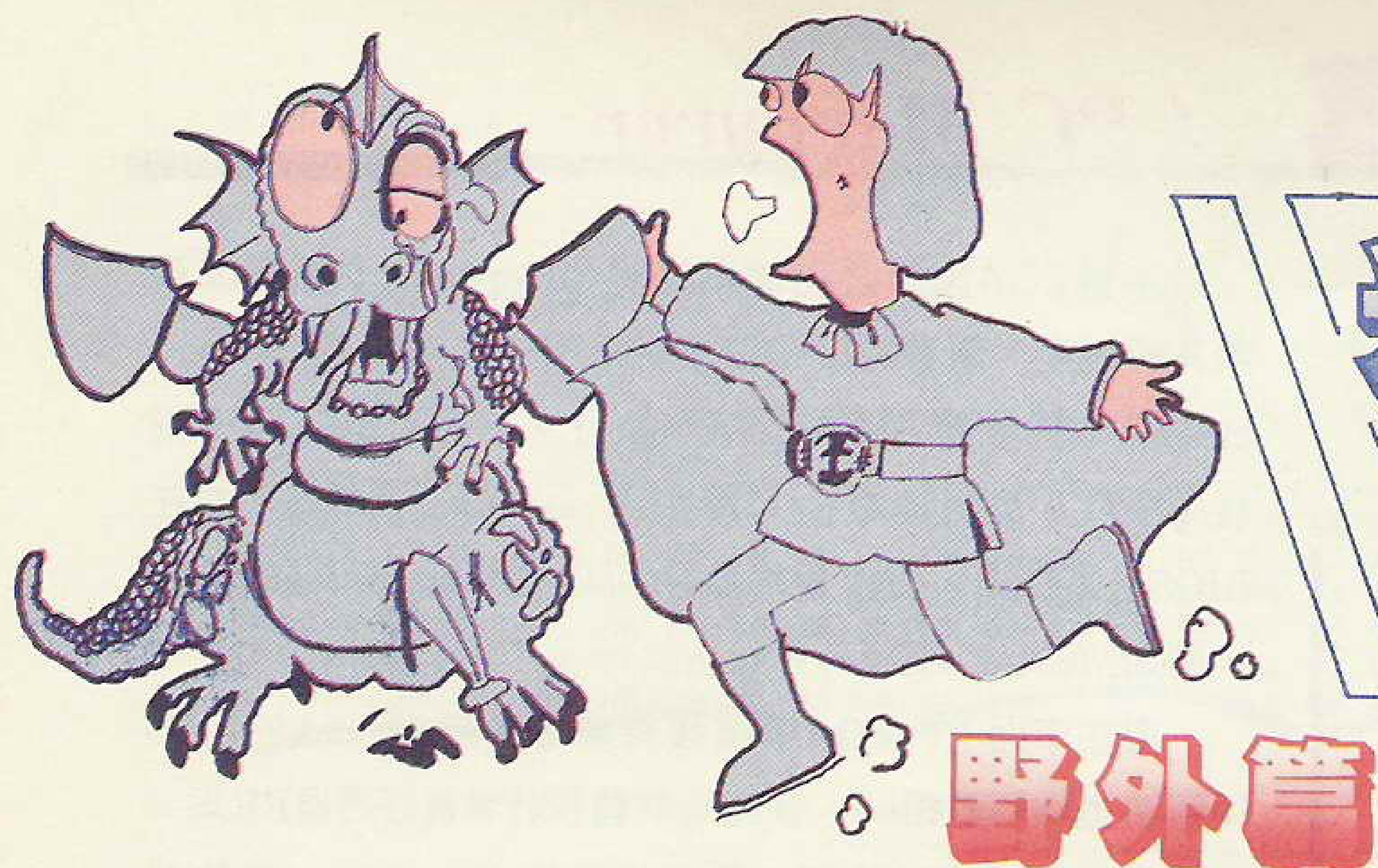
現在市面上的EGA卡種類特多，各廠商EGA的I／O埠用法也許不盡相同，我建議軟體設計者最好透過BIOS、DOS等系統介面去繪圖，不要直接設定I／O埠，使軟體有共通性和相容性。有些EGA如Super EGA可提供800×600 16色的超高解像度，也能樣模擬VGA 640×480的解像度，那並不表示Super EGA和VGA 100%相容，因為VGA有更複雜的I／O埠和功能，而且VGA是類比輸出，並非EGA的數位輸出。VGA能從廿五萬六千種色彩中選出16色或256色顯示，而解像度也比較高。

1987年IBM推出PS／2機種，搭配最新的Video Graphic Array（視訊圖形陣列卡），VRAM 256K，最高解析度有640×480 16色。許多相容的VGA卡解析度更高，有的VGA卡能提供800×600 256色及1024×768 16色的超高解像度。而且提供類比輸出和數位輸出可接VGA的monitor或EGA的monitor，所以VGA已成為新一代的視訊介面標準，顏色更多，圖形更細膩，和EGA／CGA也相容（有的VGA卡和Hercules也相容）。各位讀者若有購買彩色monitor和介面卡的打算，何不選擇VGA呢？

以上是PC圖形發展史，如果讀者對於如何在各種圖形卡下繪圖有興趣的話，筆者將在下回分別仔細介紹Hercules，EGA，VGA的繪圖方法，咱們後會有期！

註：只要你懂得如何設定Hevcules卡上Motorola6845這顆IC暫存器，任何解析度都能設定出來，例如許多設定Hercules卡來模擬CGA解像度的小程式，如mono、Crazy、Sim等等。





光芒之池徹底解剖

野外篇

Dr.Turtle／郭宗勳

西方野外區

銀龍穴（Silver Dragon's Den）

在酒店中聽到的“酒店傳言”23，提到一隻古代的銀龍在龍脊山出現。就在巴蘭河（Barren）發源地，找到這隻銀龍，選擇談話 Talk，牠會告訴你在東邊有一個 Kobold 的洞穴可找到 efreeti bottle，將它帶回銀龍穴，銀龍就告訴你可以利用 efreeti bottle 對付瓦海登墳場（VaLhingen Graveyard）的吸血鬼。

小黑洞

A 點代表入口處，洞內只有一隻強大的怪獸，可找到寶藏。

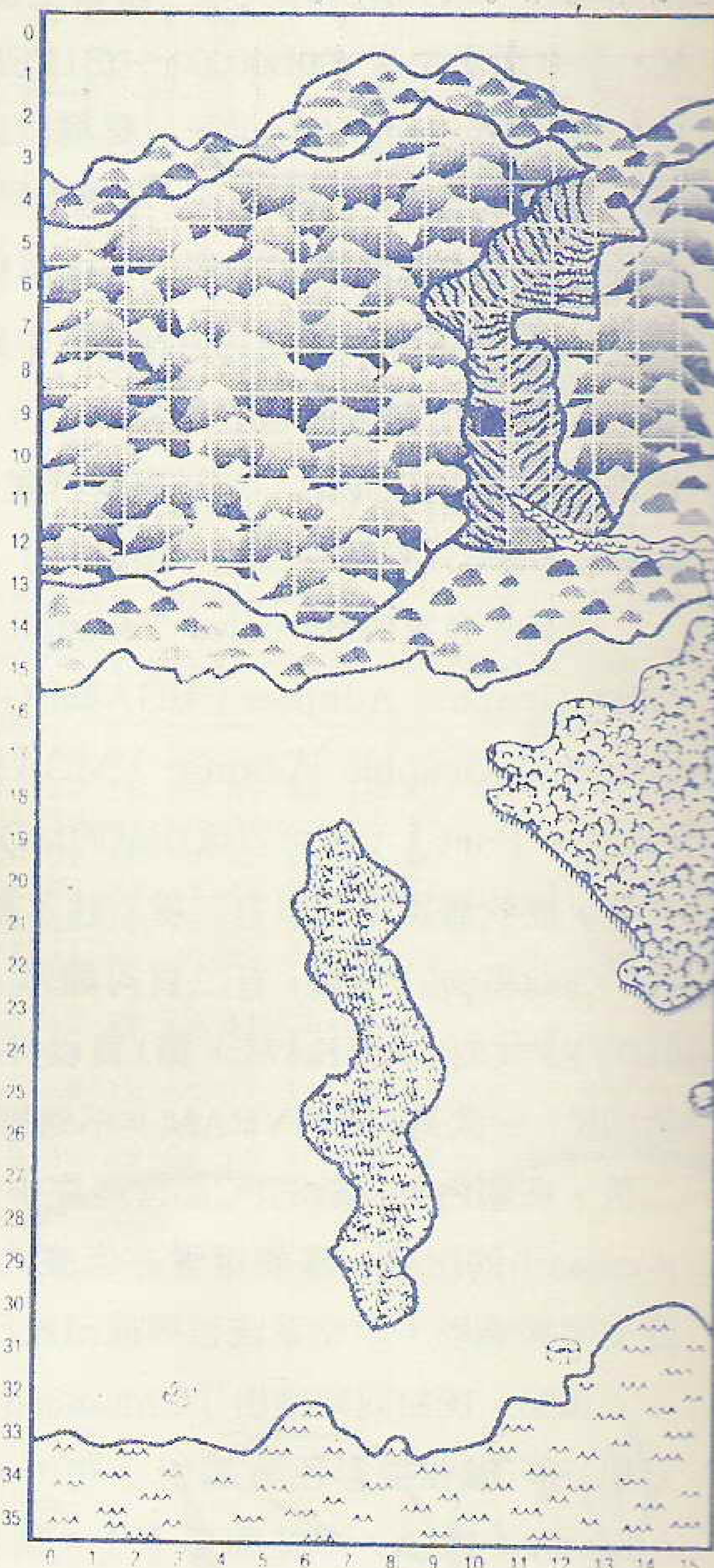
在西方野外區隨機遇到的怪物

Quicklings	快速行動的怪獸
Wild Boars	野　豬
Giant Mantis	大螳螂
Tigers	虎
+Thri-Kreen	昆蟲人
Anhkegs	穴居昆蟲
Centaurs	獨角馬
Giant Snakes	大　蛇
+Zentarian Patrols	怪　獸
Thieves	賊
Buccaneers	海　盜

一般而言，這一區的怪物是最難纏的，尤其是 Thrikreen 既強又危險。有“+”號的表示較危險的怪物，可選擇談判（Parlay），再選辱罵（Abusive）可避免發生戰鬥，其他一些較溫和的如 Kobold，Lizard Men 都可選談判（Parlay）再選良好的（Nice）即可避免戰爭，成功率取決於隊員的魅力值，當然偶而會失誤。

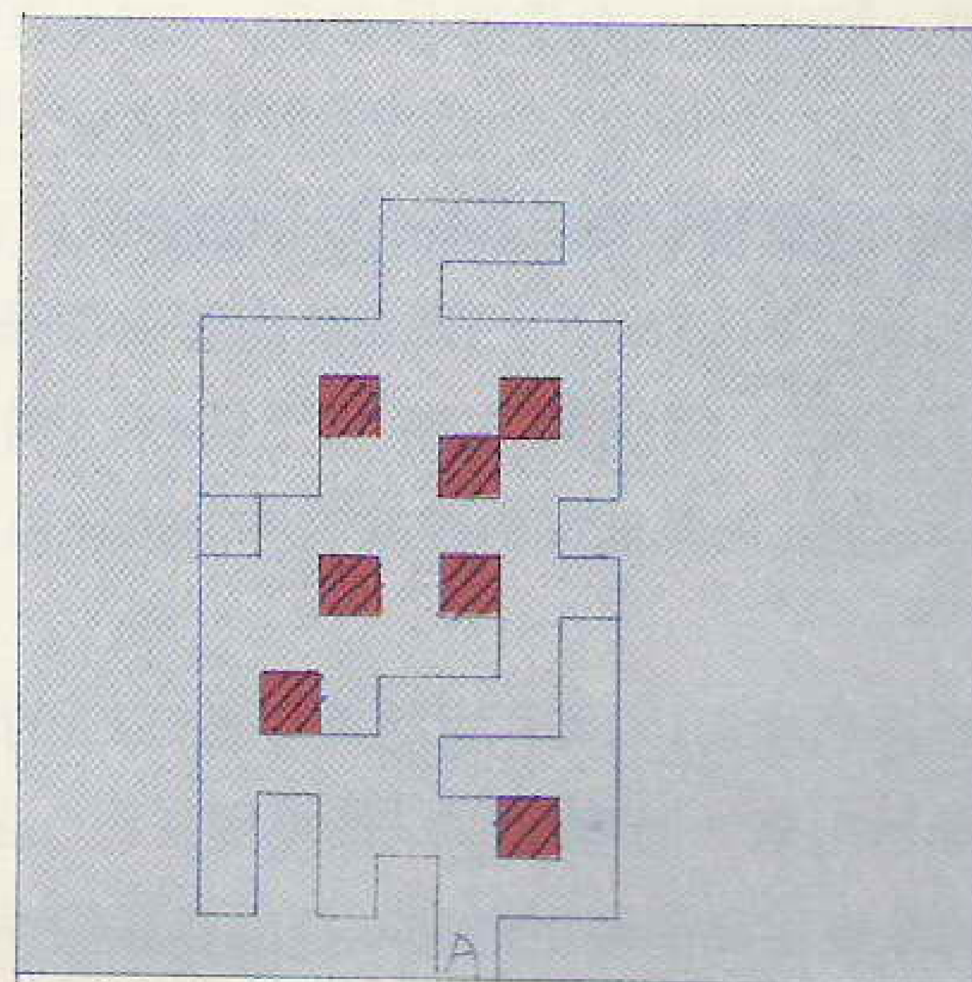
WESTERN WILDERNESS:





座標方位：
(10.9)是銀龍
(12.31)是海盜基地 穴
(3.32) *Zhentil* 漢提耳城堡

Small Davk Cave



光芒之池徹底解剖

東方野外區

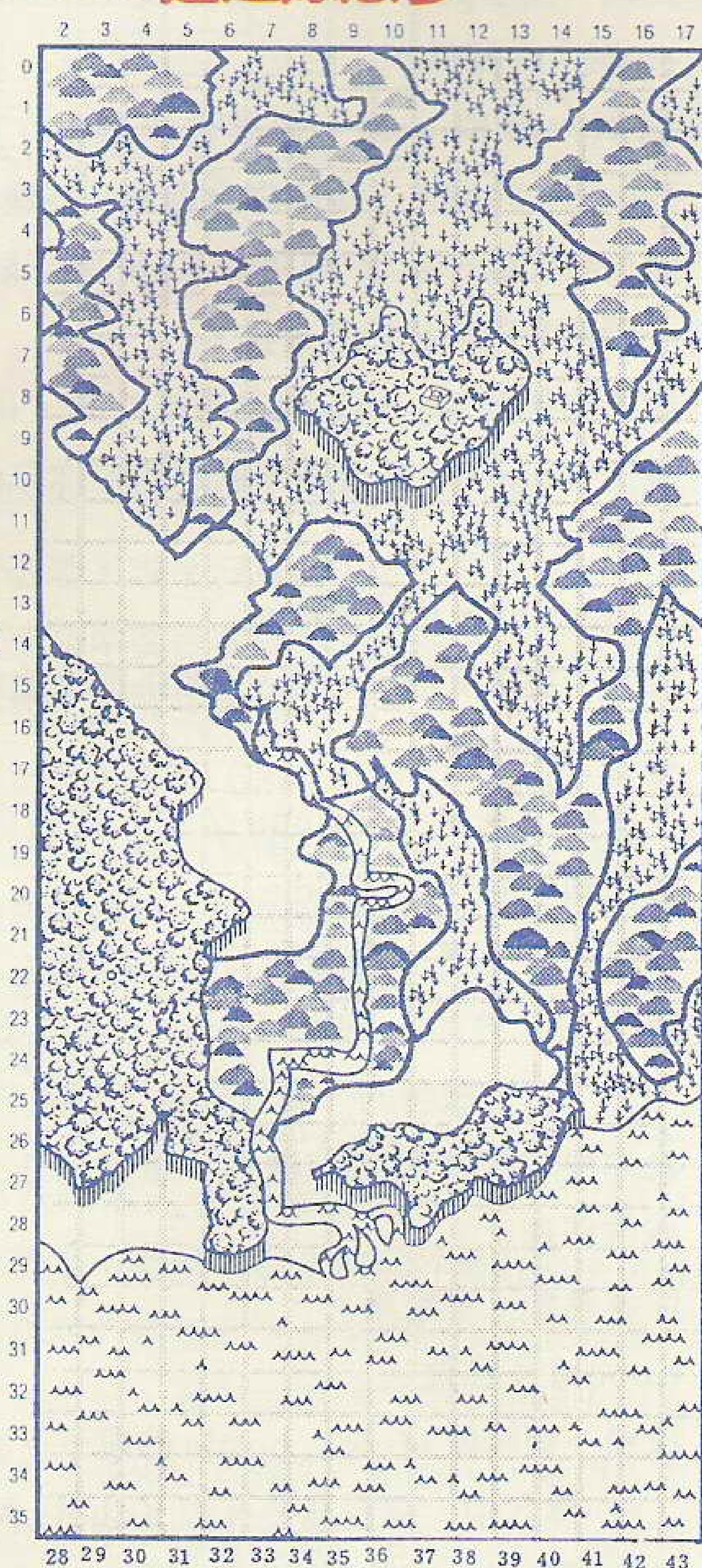
在東方野外區隨機遇到的怪物

Kobold	鼠
Lizard Men	蜥 蜴 人
Gnolls	野　人
Giant Lizards	大 蜥 蜴
Hippogriffs	半馬半鷲的怪物
Wyverns	龍
+Trolls	巨　人
Phase Spiders	毒 蜘 蛛

座標方位：
Kobold洞在(32.15)
蜥蜴人(Lizard Men)城堡在(37.8)
愈接近Kobold洞
遇到Kobold巡邏隊愈多

EASTERN WILDERNESS:





中央野外區

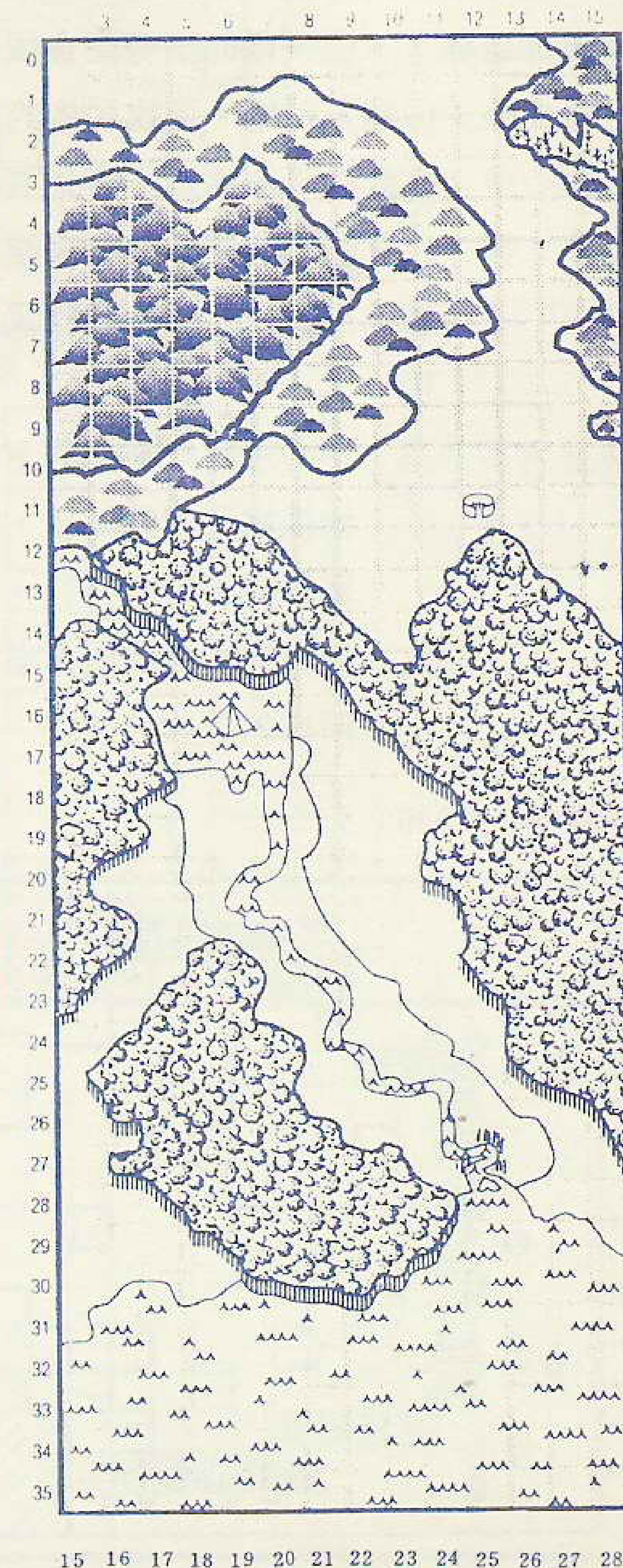
在中央野外區隨機遇到的怪物

Kobolds	鼠
Displacer Beasts	體型像黑豹，背上有兩隻鞭
+Driders	蜘蛛人，會施法
Stirges	像大螞蟻，會吸血
Lizard Men	蜥 蜴 人
Bandits	土　匪
Nomads	遊牧民族
Merchants	商　人

座標方位
在菲蘭城右上方的碼頭選擇
西方的野外是被送到(20.29)
選擇北方的海灣是送到(26.27)
而(25.26)，(26.26)都可選擇
前往Kove　Mansion
及瓦海登墳場(Valingenl Graveyard)
及威爾希城(WEALTHY)。
(25.11)是遊牧民族的營地。
(19.16)是巫師島
(19.14)是進入巫師島唯一的路

CENTRAL WILDERNESS:





光芒之池徹底解剖

遊牧民族營地

現在有一個棘手的問題，你必須處理。北方的遊牧民族（座標25，11），可能會投效泰蘭特拉克斯（Tyranthraxus）。一旦你找到了這群遊牧民族，你可以消滅他們，或是幫助他們解決難題，擊退來犯的Kobold軍隊，選擇後者有助於得到更多的財寶，經驗和消息，並贏得遊牧民族的尊敬，解除了一場危機。

如果你是在夜晚來到遊牧民族的營地，則他們會引導你到休息的茅屋內，你大可在此休息直到他們邀請你去吃頓豐盛的餐宴。如果你不在茅屋休息而到處閒逛，則衛兵會又「護送」你回茅屋裡去。如果你在白天進到營地的話，他們就直接請你去吃頓豐盛的大餐替你洗塵。

在用餐中遊牧民族的首領會告訴你發生的事情，他也會問你是否留下來幫助他們抵抗Kobold軍隊的來襲。如果你也同意了，他們將帶你回你的茅屋，這時你便可以自由自在閒逛或好好休息一番。你的休息會被Kobold的來襲所吵醒，Kobold的來襲總共有三波，如果你在與遊牧民族並肩作戰之際，反而攻擊遊牧民族，你會使得兩邊的人馬都來圍攻你。在最後一波攻擊時你將與遊牧民族的首領一同打擊來犯的Kobold軍隊，你將得到很大的報償，如果你退縮了，你所得的酬勞便會很少。

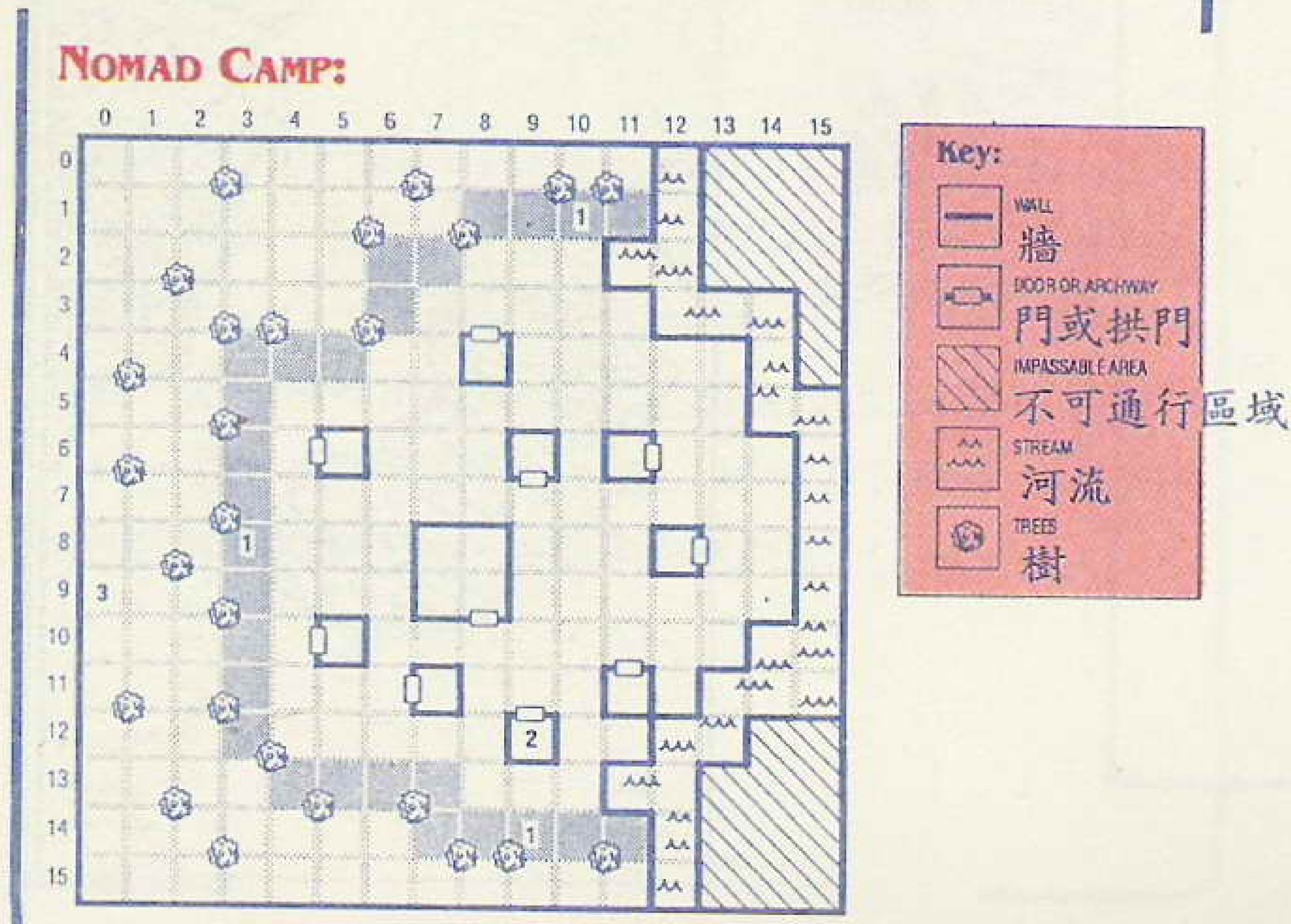
1.警戒線：你進入此地，遊牧民族的衛兵馬上會趕到。

2.茅　屋：在此你可以休息，等到Kobold的來襲。

3.樹　林：在此區域如果你遇到來襲的Kobold軍隊，你將自己獨立奮戰，遊牧民族則退在一旁保衛營地。

休息處及結語：你必須打敗來襲的Kobold軍隊或是一開始就掃蕩遊牧民族，兩者必須完成一項才算是完成本次任務。

你可以在茅屋內休息直到被吵醒或是殺光所有的遊牧民族。



KOBOLD的洞穴

謠傳泰蘭特拉克斯（Tyranthraxus）正從各地召募怪物以補充他漸漸縮減的軍力。於是市議會給你一項任務去東方野外區尋找Kobold的洞穴座標（32，15）。並且去確定Kobold有沒有加入泰蘭特拉克斯。

當你接近目標區時，巡邏的衛兵將會攻擊你。擊潰衛兵後，你會發現有大小兩個洞穴，北方的是大洞穴、南方是小洞穴。大洞穴是飛龍Wyvern的巢穴，小洞穴是Kobold的巢穴，兩個是鄰居。在小洞穴的戰鬥中因洞內高度很低將影響隊伍的移動值、AC值、傷害值。並且洞中設了很多的陷阱，你必須在搜尋的模式下進入此地，如此你隊中的賊才有機會解除陷阱。

1.一個隊員會掉入這個水陷阱，一些財寶及物品可能因此而失落。

2.找到一張廢棄的地圖，上面畫著Kobold洞穴與Wyvern洞穴的關係。

3.遇到一個Kobold，如果你跟隨他，他會引導你到Wyvern的洞穴，否則你會遇到一些致命的陷阱。

4.隊伍將面臨一連串 陷阱及Kobold部隊。

5.一個狠牙陷阱張口等著你。

6.如果你是從Wyvern洞穴過來的話，你會遇到一隻酒醉的Kobold，他會踉踉蹌蹌的帶你見他的王。

7.遇到Wyvern。

8.Wyvern的巢及其寶藏。

9.找到一隻跛腳的Kobold，如果你給他水喝，他會說一個故事給你聽。

10.在這個囚室遇到Fatima公主，她將會加入你的隊伍並猛烈的對付Kobold。

11.這間就是王室。會遇到三波的攻擊，尤其Troll是很麻煩的，再加上Wild Boars（長得很像老虎），是旅程中很難戰勝的一場大戰役，善用你的醫療術，因為你根本沒有喘息的機會，筆者曾在此鎩羽多次，祝你好運。

12.你遭遇到王室護衛。

13.Kobold王在此。

14.找到一個叫做efreeti bottle的瓶子。記得在座標（10，9）龍穴中，那隻龍要你去Kobold洞穴找的東西就是這個瓶子，它將在瓦海登墳場（Valhingen Graveryard）中對抗吸血鬼Vampire發揮效用，產生一個巨人（如阿拉丁神燈一般）幫你攻擊吸血鬼（Vampire）。

15.找到大批Kobold財寶。



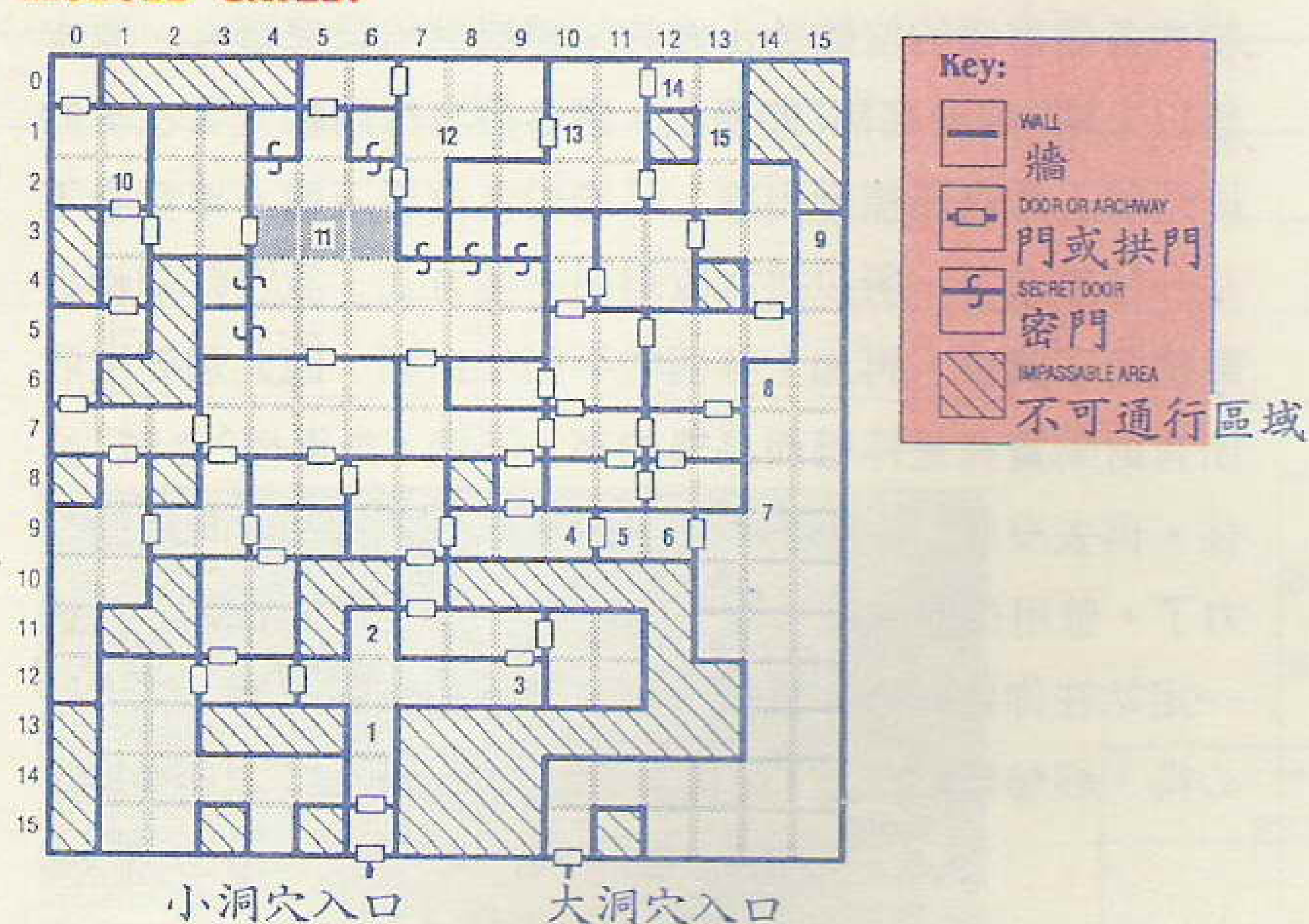
光芒之池徹底解剖

他會問你問題，必須誠實的回答，否則他會攻擊你。

休息處及結語：進入大洞穴遇到 Wyvern 之前可休息。另外打敗了三波 Kobold 軍隊的攻擊（在11處），也可休息以便記憶法術。

當你確定 Kobold 王已死，群龍無首後，你就解除了菲蘭城的威脅，便可回去接受獎賞。

KOBOLD CAVES:



蜥蜴人的城堡
蜥蜴人墓穴

在東方的野外有一群蜥蜴人攻擊來往的商人，使得菲蘭城的貿易大受影響，幾乎沒有商人敢走這條路來菲蘭城。謠傳泰蘭特拉克斯準備召收蜥蜴人以增強邪惡的勢力。你是最佳人選來對付這群蜥蜴人。

蜥蜴人的城堡位於座標（37，8），於沼澤的中心。是一個頃頹的老城堡。這個城堡的堡主是一個老蜥蜴人，最近，一個年輕的蜥蜴武士想要奪取領導的地位，並且經常帶領其手下攻擊來往的商人，據說他也準備帶領蜥蜴人投效泰蘭特拉克斯。

如果你曾在巫師島 Sorcerers Island 的第二層救過一些蜥蜴人，這些蜥蜴人會告訴你暗語"SAVIOR"，當你將此暗語告訴堡主，那堡主就會告訴你最近他所遭遇的情況，此時那個年輕的蜥蜴武士會來挑戰以奪取領導人的地位，如果你拔刀相助，贏了這場決鬥則老蜥蜴人就會重新獲得族人的擁戴，並停止攻擊來往的商人，蜥蜴人也就不會投效泰蘭特拉克斯，你便完成了這個任務。如果你袖手旁觀不參與決鬥，則你將面臨強大的蜥蜴軍團及大蜥蜴的攻擊，包括你在沼澤區及在地下墓穴。這些不利的地形對於你的戰鬥力有很大的影響，它會降低你攻擊對手的能力，傷害值及移動值。

1—6：通到地下墓穴的洞，第一次進入墓穴就會遭到大蜥蜴的攻擊。

7　：通往地下墓穴的樓梯。

8　：蜥蜴人及大蜥蜴在此伏擊你。

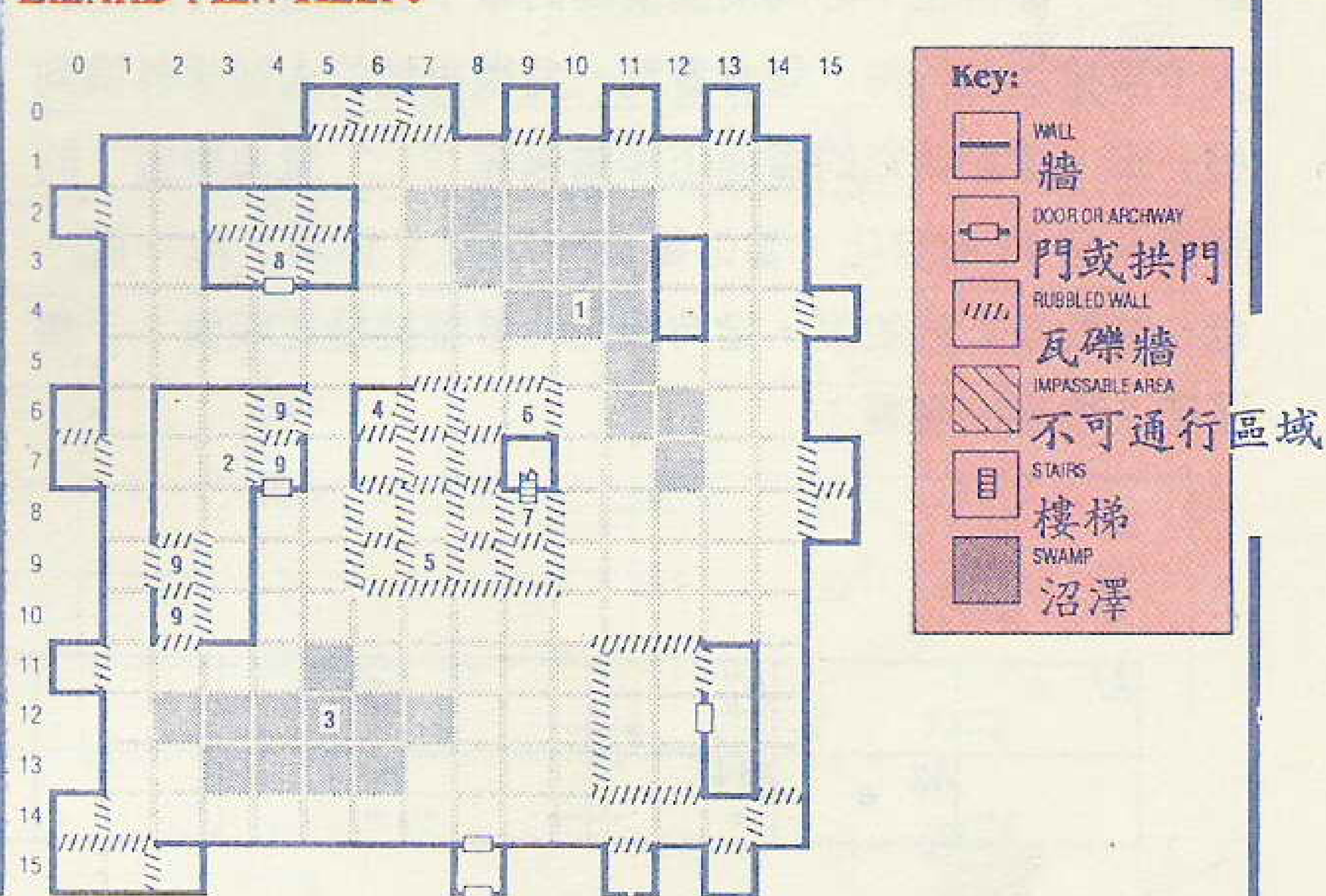
9　：大蜥蜴的住所。

池子：池底的蜥蜴人會狡猾的攻擊你。只要你將池子裡的蜥蜴人解決掉，你就可以得到池底的寶藏。

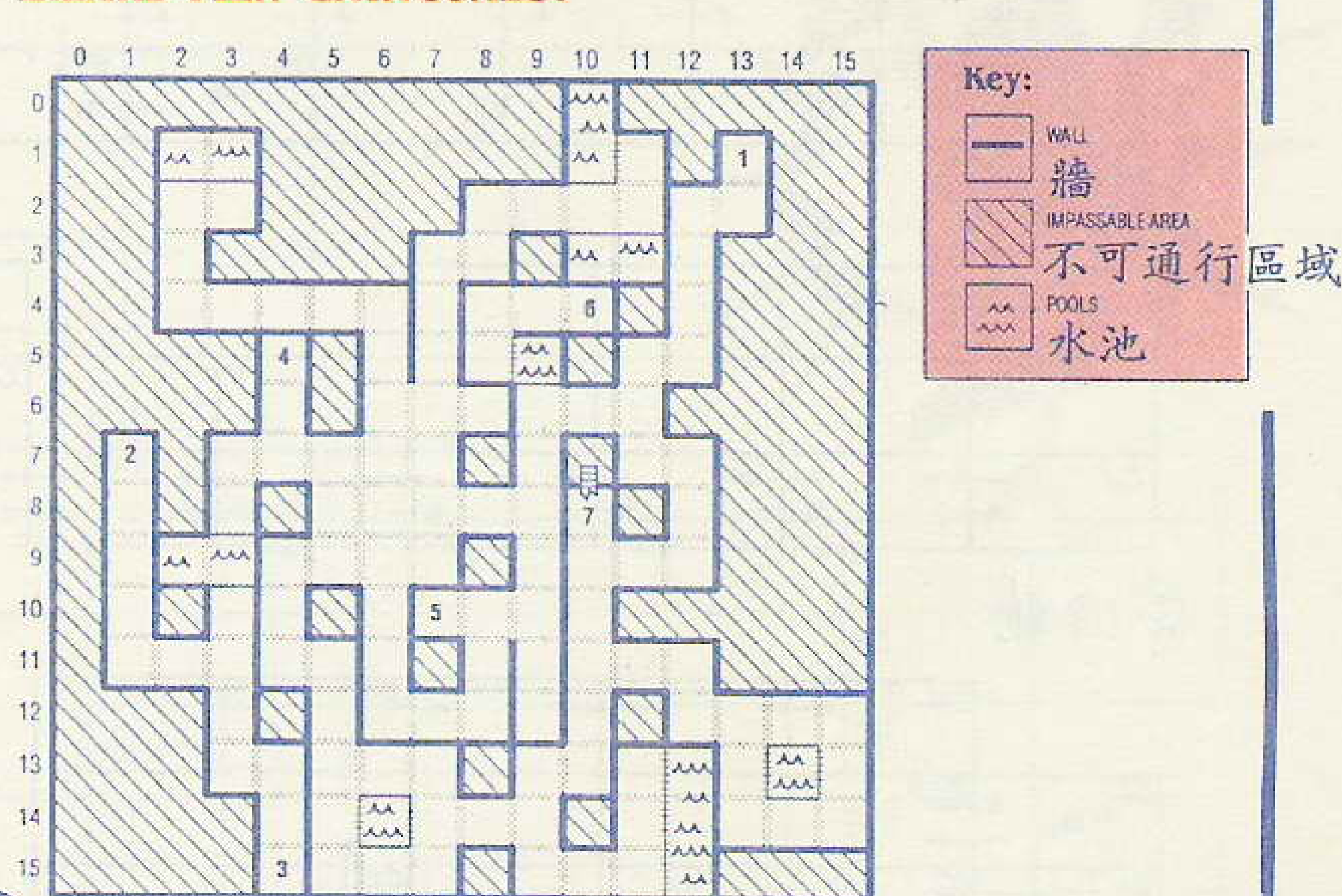
休息處：你可以在城堡內任意休息。

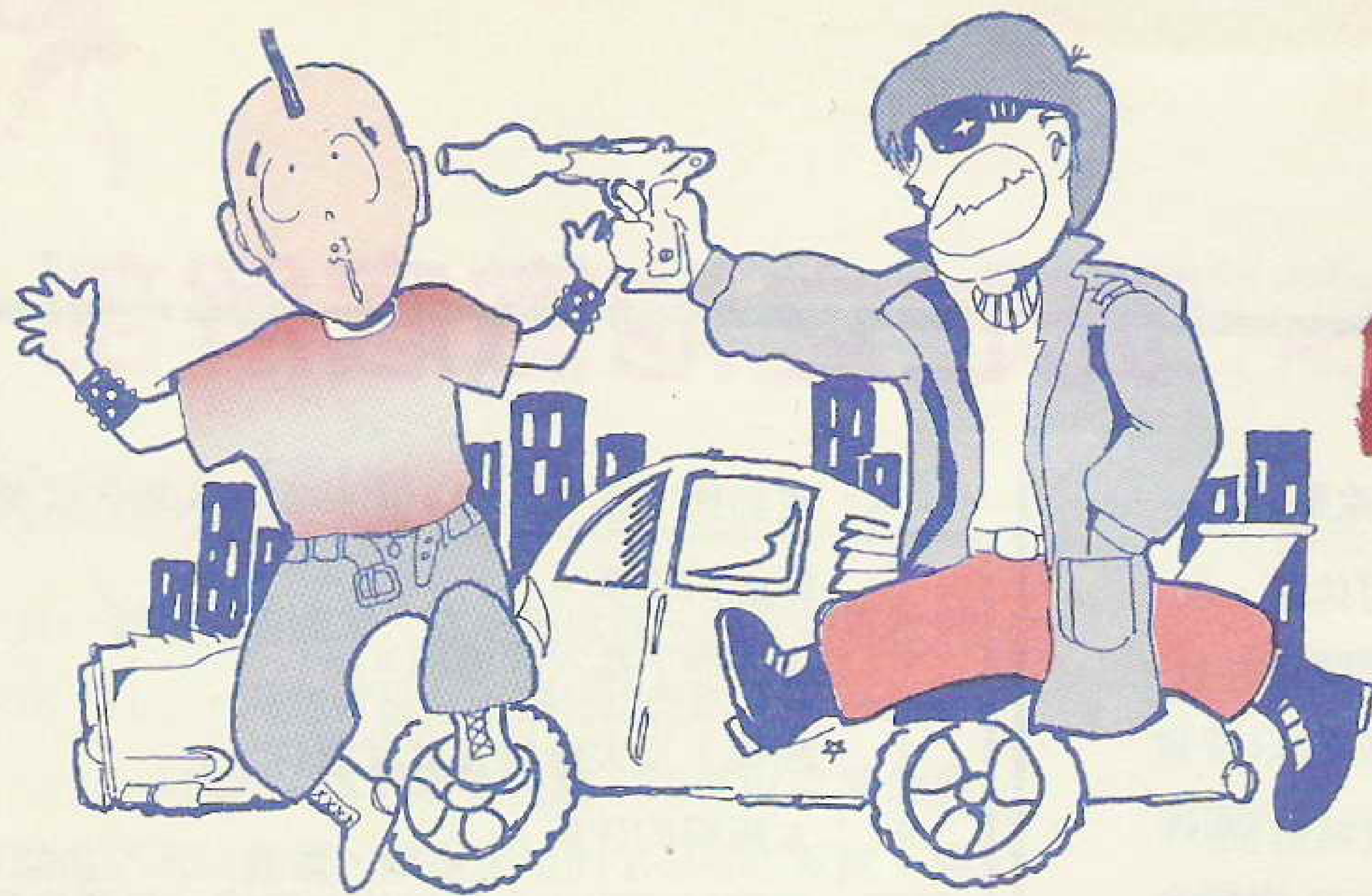
決鬥贏了年輕的蜥蜴武士或者屠城，就可以回去交差了。

LIZARD MEN KEEP:



LIZARD MEN CATACOMBS:





魔鬼戰警

完全攻略地圖

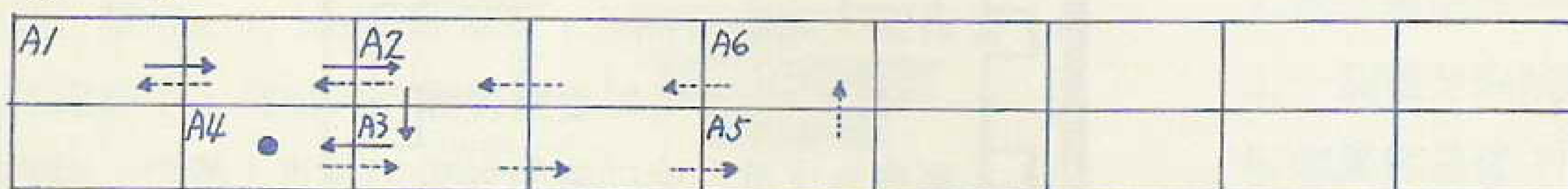
方善悅

想不想親身體驗一下追逐歹徒的刺激經驗，想想看當你手持手搶向著前面歹徒的車射擊，只要輕輕地扣下板機，前面的車就會揚起一陣白煙，永遠消失在這世上，夠″蟀″吧！你再也不必為前面擋路的車子而繞道。特別是與大卡車搶道並行時，您會看到一名很勇猛的人從車外跳到另一車，這麼精彩的畫面怎能錯過呢？″魔鬼戰警″的背景共有 11 種變化，當你每過一關時，必須下車″逛一逛″，殺殺敵人的銳氣，這時候比比看誰拔槍比較快？手癢了吧？準備出發囉！

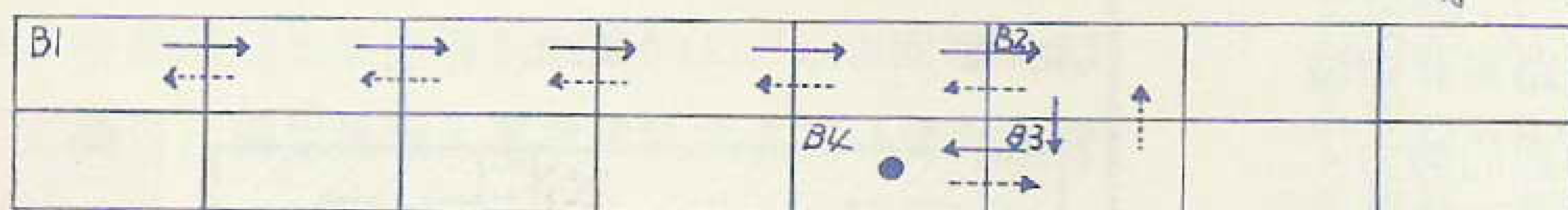
初次玩這個遊戲的讀者有福了，為了幫助你在頹廢建築物內，能在限定的時間內抓到首領，筆者把十一個建築物內各個首領的位置及正確的路線提供給玩家參考，原本想以上期″前進高棉″的畫法，讓各位自行用螢光筆在玩的同時將正確路徑標示出來，不過怕各位看不懂（畢竟我不是一位畫家），所以這次改用另一種方式，我在每個轉折點都附了圖表，再加上整個的平面空白圖，因此想要沒收所有財物實在是件輕而易舉的事，不過，先得把″老賊″擒住，再去沒收財物也不遲，至於如何抓到首領就看你的功力了，善用你的跳躍及蹲下的能力，加上你的智慧，正義一定站在你這一方。最後，別忘了拿起筆動一動，將你的心得，經驗標記在上，這樣才不會失去玩動作遊戲的樂趣！

首領 ● 用散網抓
首領 X 用槍打死
→ 抓人路線
---> 回來路線

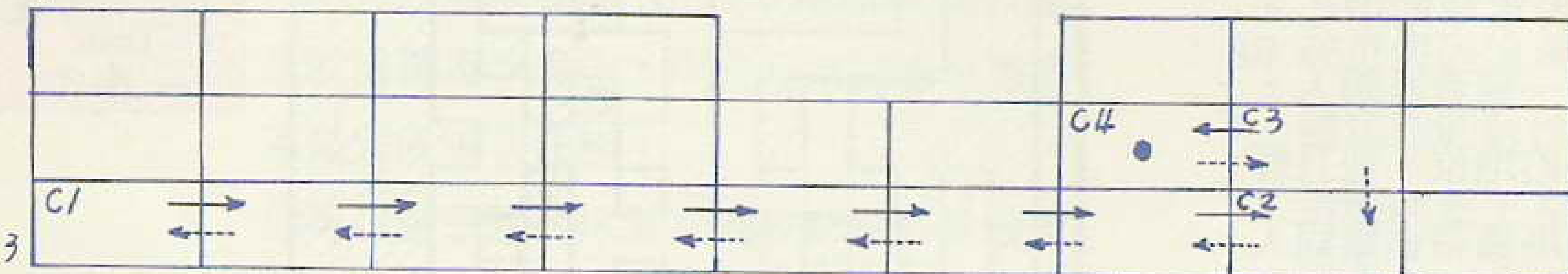
第一關



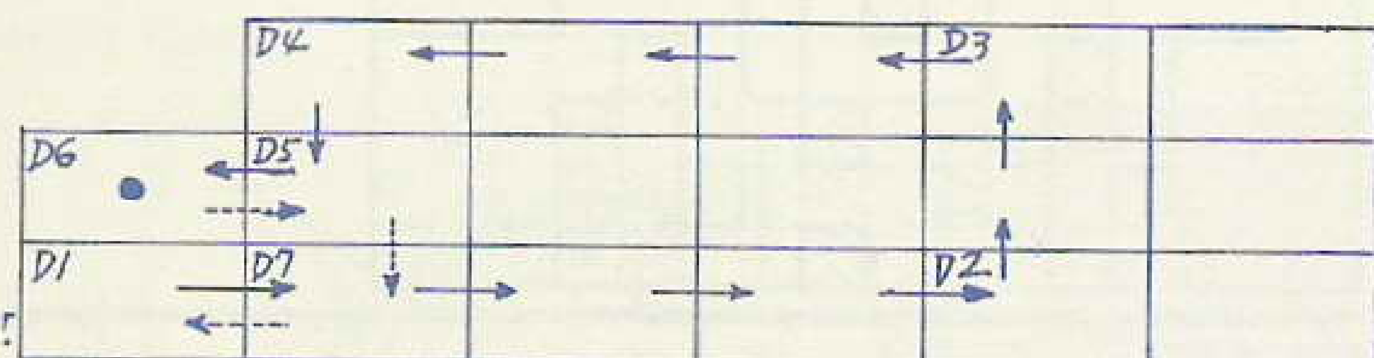
第二關



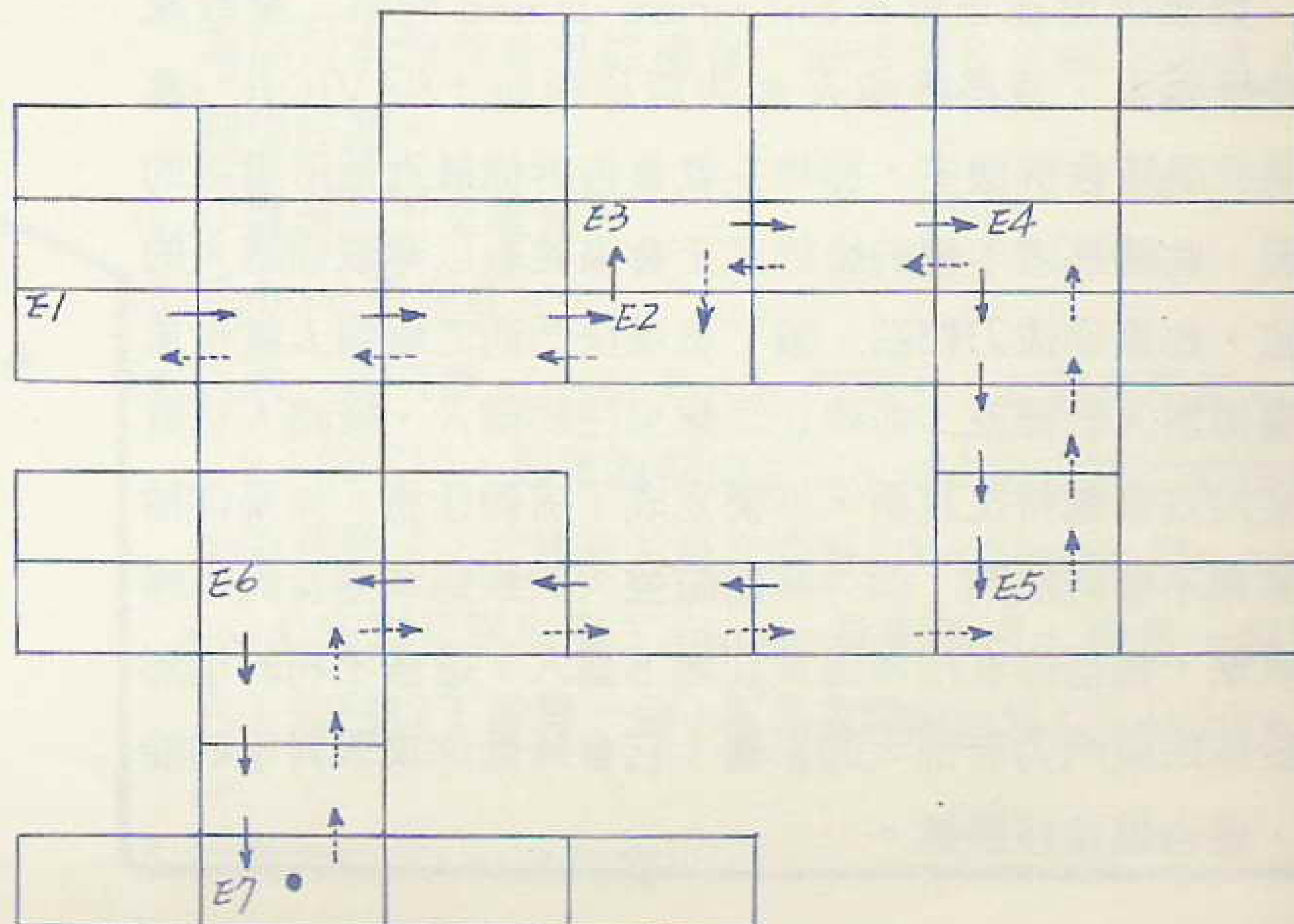
第三關

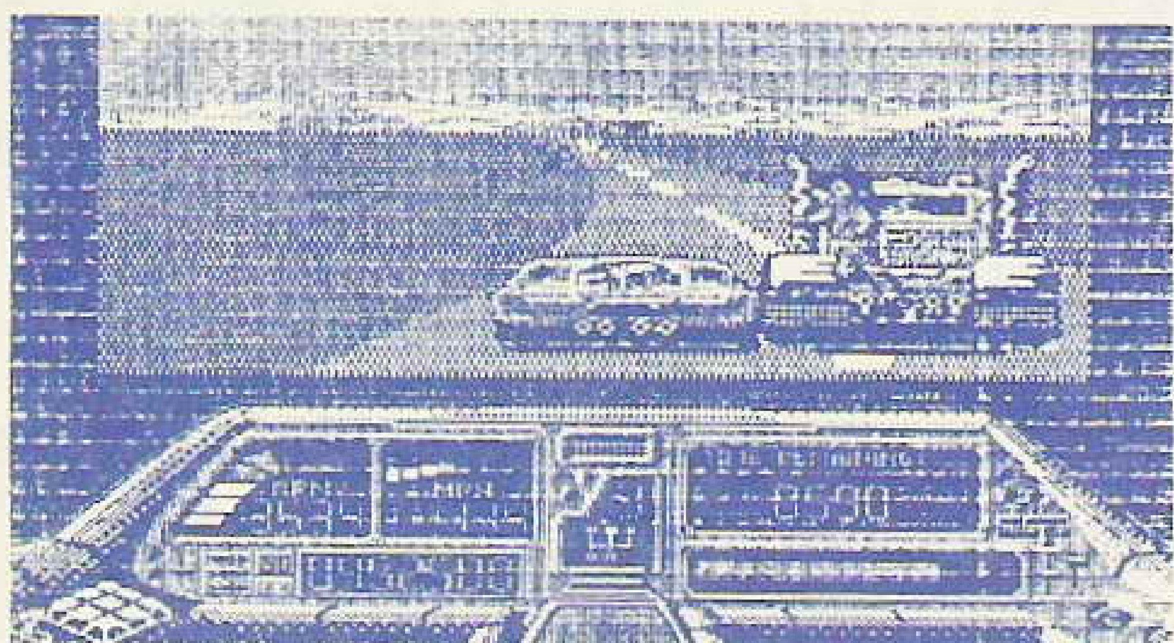


第四關



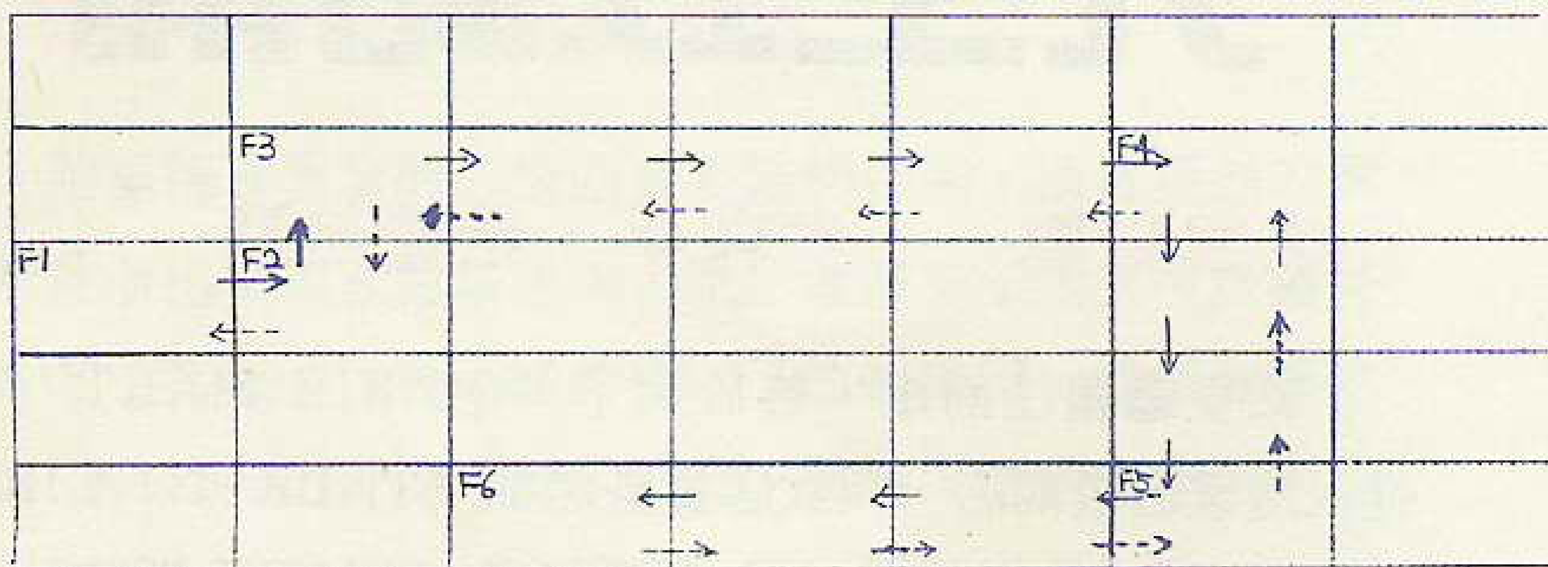
第五關



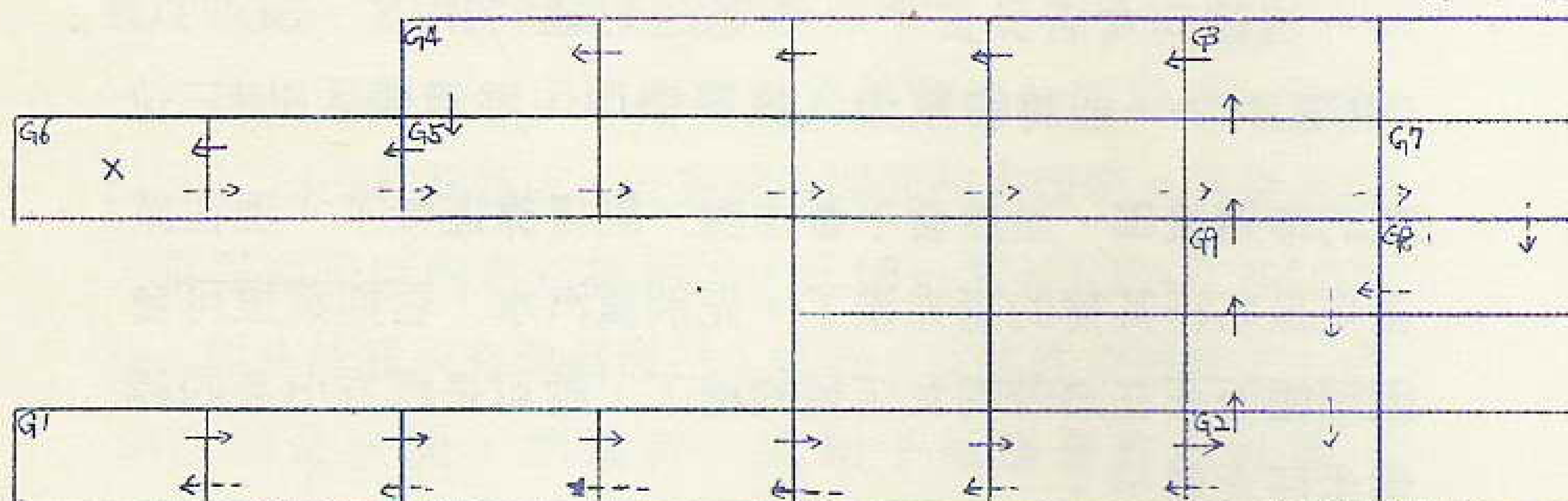


當你沒有幹掉大卡車時……。咦！怎麼出現了一個人。啊！～不妙！上當了

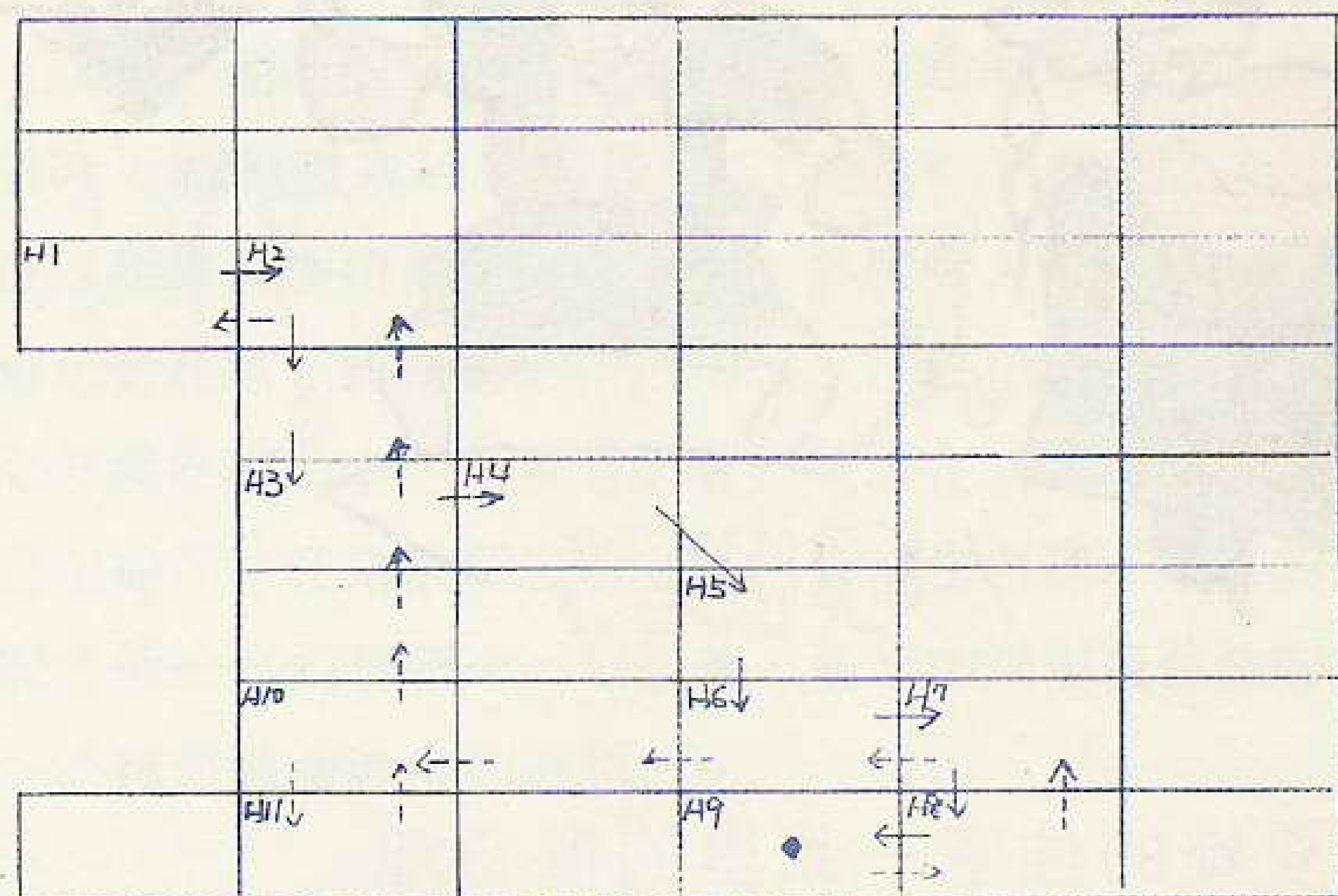
第六關



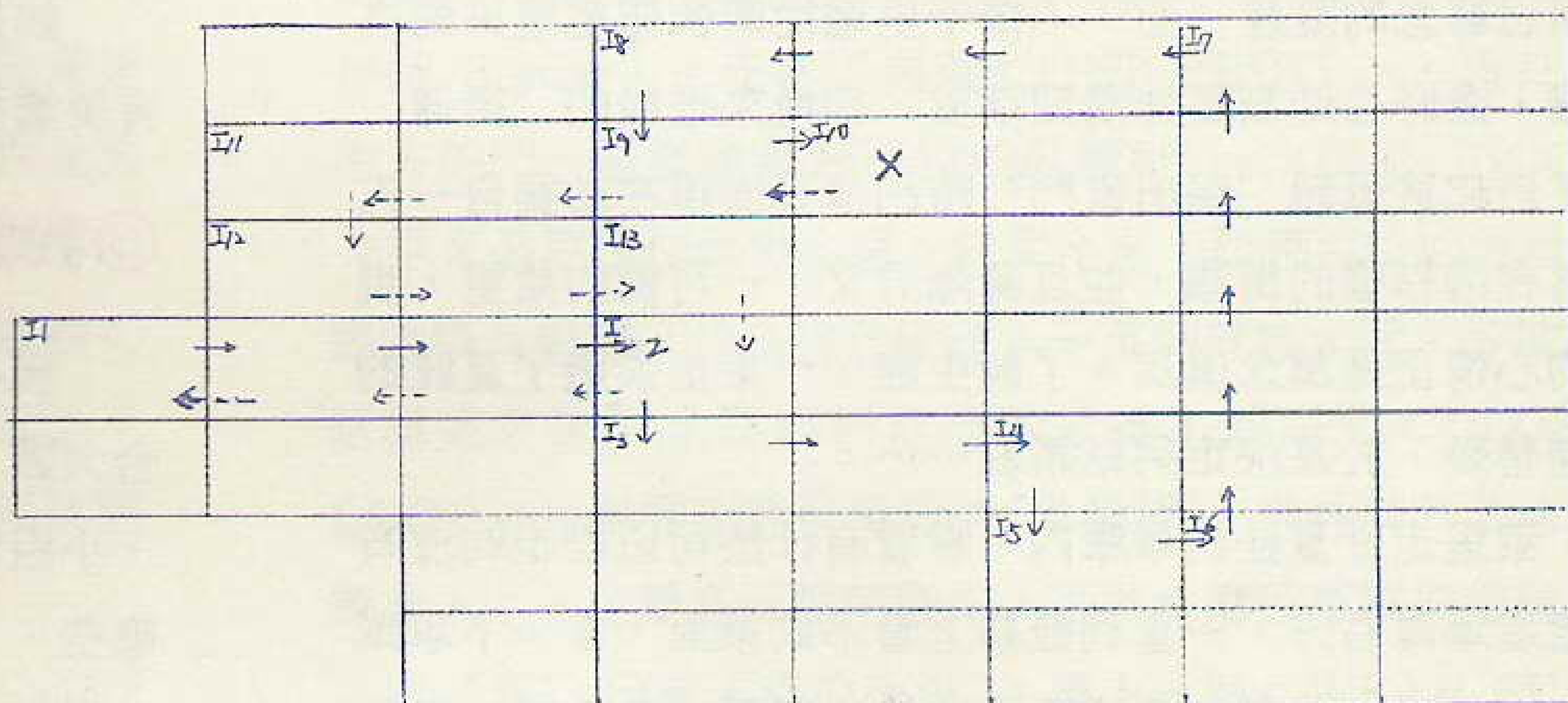
第七關

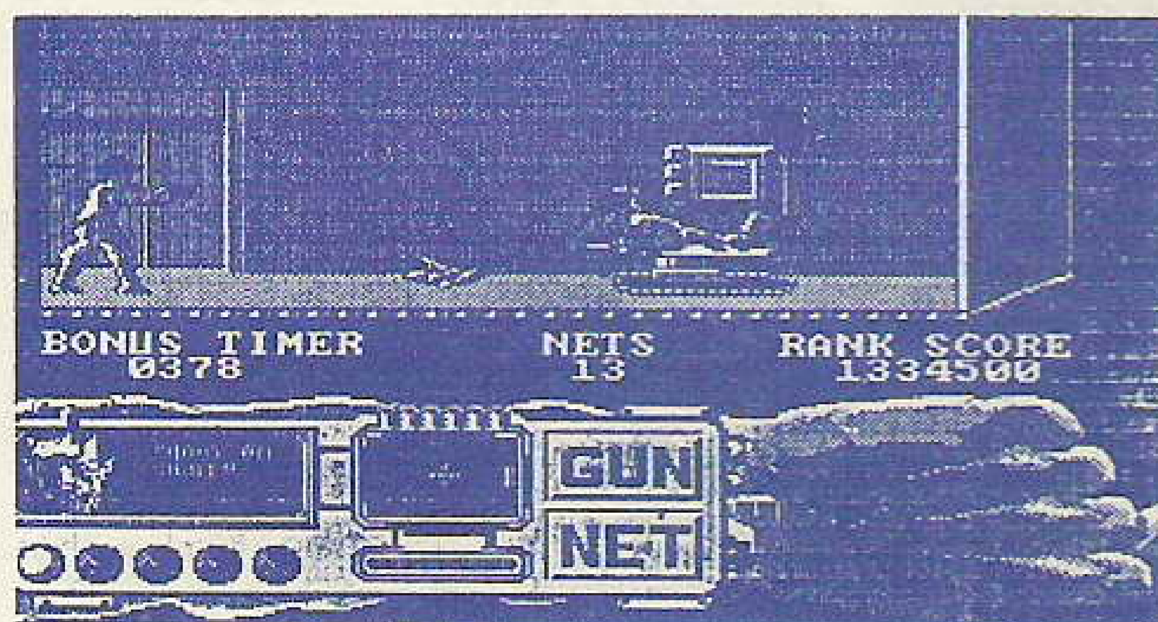


第八關



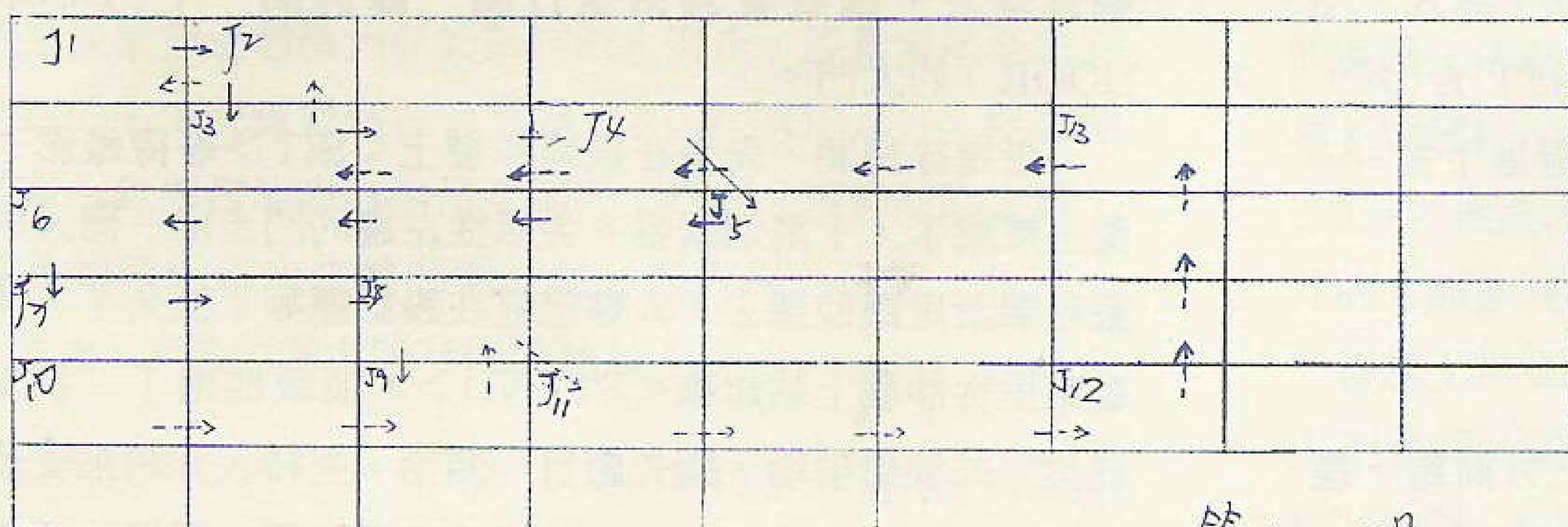
第九關

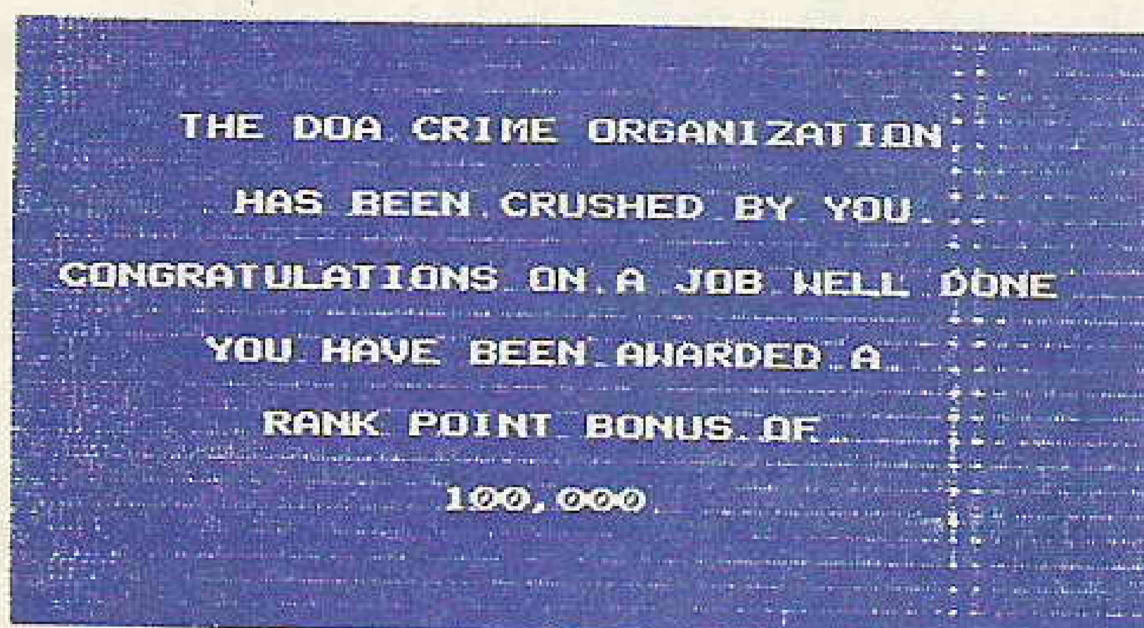




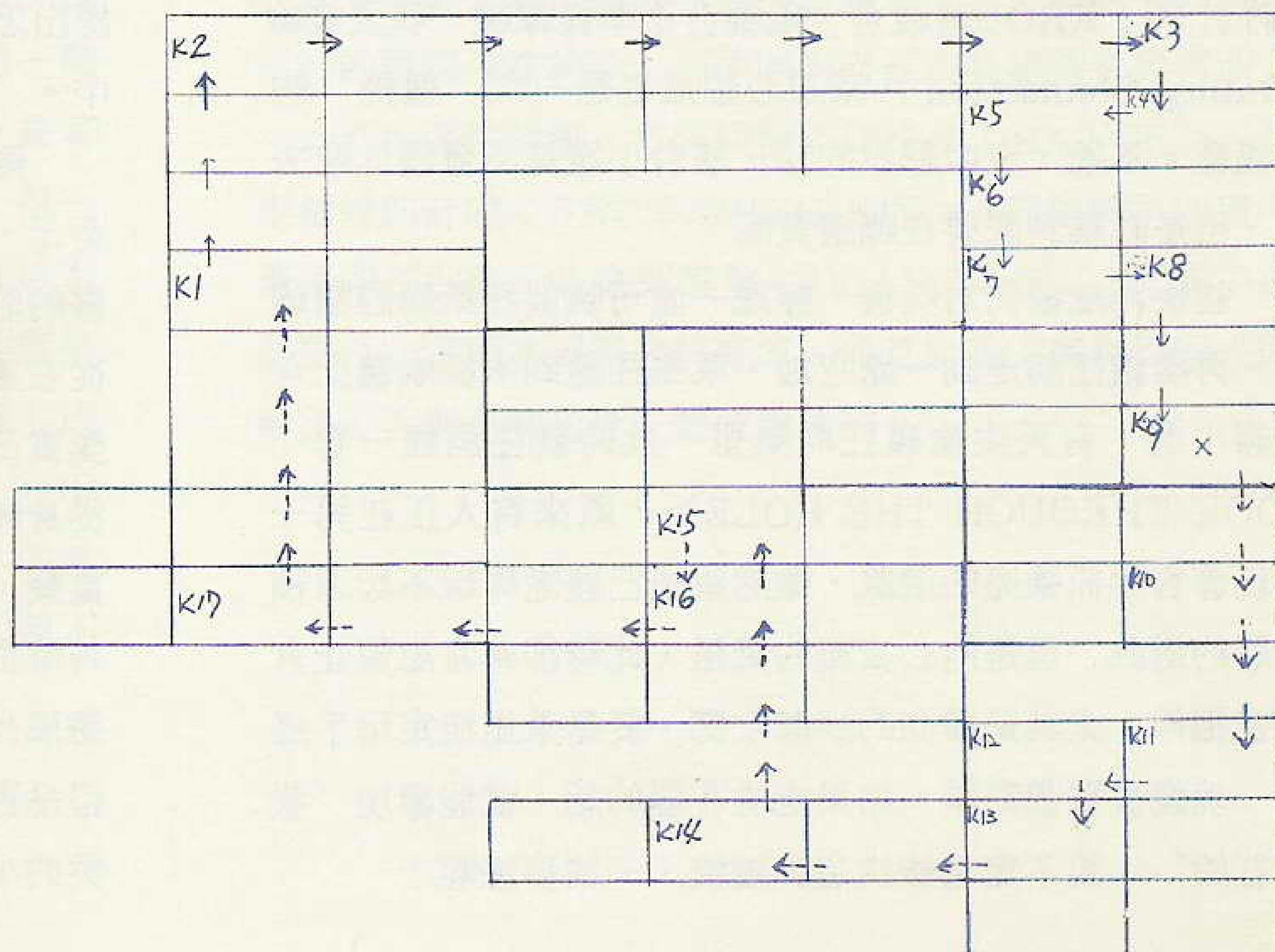
終於看到你了。這下子你跑不了吧！

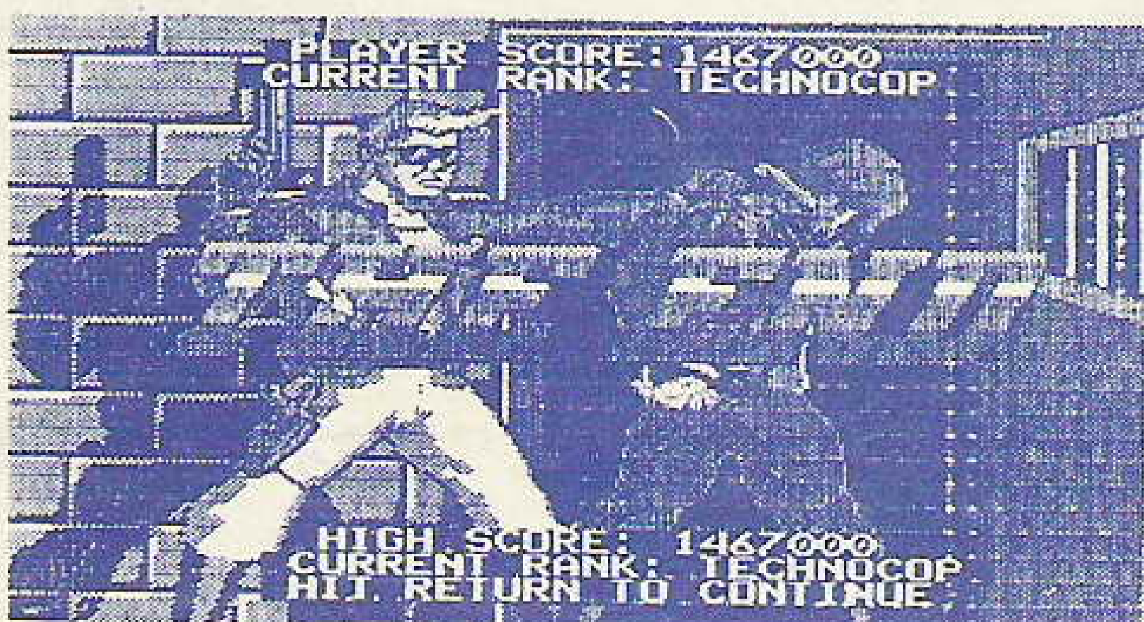
第十關



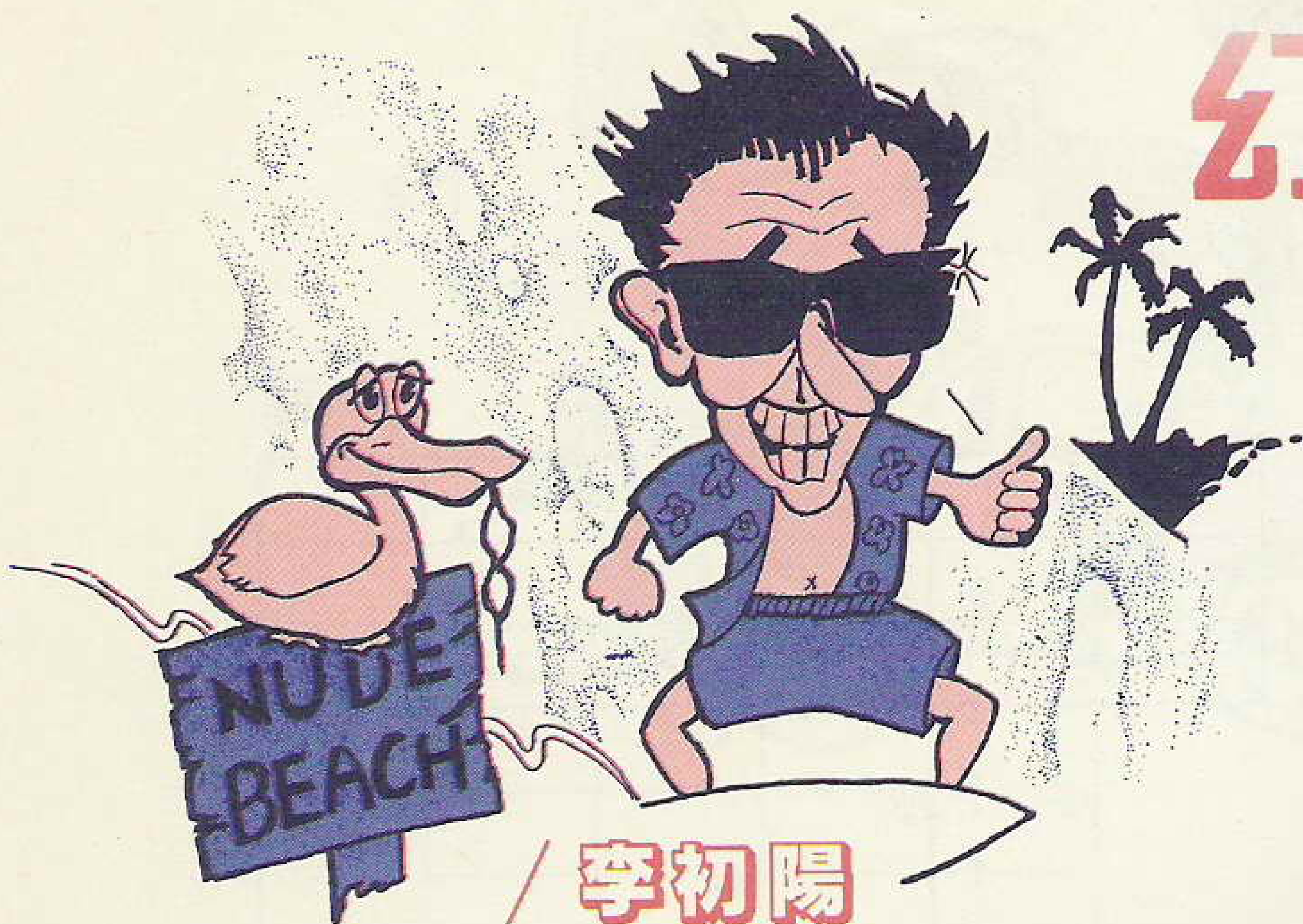


第十一關









幻想空間 II 完全攻略篇

/李初陽

◎夏娃的住宅—萊里的傷心地

萊里被夏娃“遺棄”在住宅外，滿身都是夏娃的愛犬布魯托的尿騷味…（片頭劇情部分），他想起自己為了想見朝思暮念的夏娃一面，不惜千里地從南佛羅里達來到洛杉磯，還好心地為夏娃清理草皮，卻換來這般的“待遇”，又想起被母親“踢出家門”時的情景而現在却獨自一人流落在洛杉磯的街頭，並且身無分文……可憐的萊里，現在的心情正是萬念俱灰、了無生趣……萊里恨透了夏娃的絕情善變，於是決定另結新歡……。

萊里走進夏娃的車庫內，看看有什麽可以帶走的沒有，走進車庫右方，一直到螢幕上看不到萊里，看一下車庫<LOOK>，發現無情的夏娃竟然遺留了一件長褲，更慶幸的是這件長褲裡還有一張壹元紙鈔，反正四下無人，不拿白不拿，就當作是夏娃的一點心意吧！<GET A DOLLAR>，於是精彩的劇情就從這一塊錢開始發展下去……。

◎尋找彩票—漫遊洛杉磯

首先，萊里沿著BALL ROAD，向右上方前進，經過圍牆，綠燈亮時，迅速通過馬路，再繼續向右上方前進，終於到了KROD電視台，電視台正準備錄製“我愛紅娘”(Dating Connection)，萊里心想這也是一次“獵艷”的好機會。不過，沒中彩票的話，櫃台小姐是不會讓你進去的，但是彩票到底要在哪邊買呢？

趕快再繼續向右前進，經過一處可眺望好萊塢的圍牆邊，再繼續往前走到一處空地，萊里注意到木板圍牆上有一個小洞，有天生偸窺狂的萊里，此時就往洞裡一看<LOOK THROUGH THE HOLE>，原來有人正在另一頭玩著官兵抓強盜的遊戲，雖然萊里已經老得玩不起這種激烈的遊戲，但是內心寂寞的萊里，此時卻非常渴望能有朋友相伴，尤其是漂亮的妙齡女郎，於是萊里決定用手邊的一塊錢去買張彩票，如果走桃花運的話，就能參加“我愛紅娘”，說不定還能挑個美嬌娘，一結良緣呢?!

◎購買彩票——券在手，希望無窮

萊里繼續往前走，終於到了“QUIKIE MART”，進入這家超級商店，與女店員搭過訕<TALK TO GIRL>發現這個超級商店內售有樂透彩票，於是用全部的財產～一塊錢向女店員買了一張樂透彩票<BUY LOTTO TICKET>，並將彩票投入搖獎機中，隨意輸入6組三位數的幸運號碼，至於會不會中獎，就得靠運氣了。現在萊里可是名符其實的窮光蛋了，先別買汽水，否則萊里可會因賴帳而死在潑辣的女店員的槍下，她可是南方出身的驃悍牛仔女郎…。

如果沒中樂透彩票，萊里美好的將來、樂透獎金，還有美嬌娘，不就全都泡湯了：別急，萊里自有妙計…。

◎我愛紅娘，紅娘愛我—百萬富翁的誕生

現在萊里廹不及待地衝往KROD電視台，一進入電視台大廳，立刻拿彩票給櫃台小姐看<SHOW TICKET>，小姐看過彩票後，就會告訴萊里這次開獎的六組號碼有哪些，（記得把它們抄下來）並且問萊里的六組彩票號碼是幾號。有點小聰明的萊里就將剛從櫃台小姐聽到的六組號碼輸入，她就會為萊里打開“綠房間”（GREEN DOOR）的大門。

走進綠房間，先坐在長條沙發上<SIT>等待錄影。要上電視了，千萬別緊張。突然從左邊的門走出一個人大聲吆喝萊里跟他進去，大夥已經在錄影棚等了很久了，於是萊里從沙發上站起來<STAND>，並跟他進了“我愛紅娘”的錄影現場。起先節目一開始，主持人介紹來賓及女主角芭芭拉，隨後便向三位男士提出不同的問題，不論提出怎樣的問題，紅鸞星高照的萊里隨便答什麽總會被選中。

離開“我愛紅娘”的錄影現場，回到綠房間，先別急著走，工作人員會出來向萊里道賀並將獎品（南太平洋之旅的船票）拿給萊里。先坐在沙發上休息一下<SIT>，從右邊房間內會出來一位女主持人找萊里去錄樂透獎的抽獎實況，幸運的萊里輕輕一轉，就獲得一百萬元的獎金，從身無分文、被女友“唾棄”的窮光蛋到人財兩得的百萬富豪，萊里這回真的“發”啦，而且還發得非常離奇，此外萊里又能和“我愛紅娘”中的芭芭拉同乘“愛之船”共遊風光綺麗的南太平洋，萊里的內心充滿了幸福的感覺……但是芭芭拉知道她竟然選中萊里這位“其貌不揚”頭髮微禿的小糟老頭時，又會作如何想呢？





◎南太平洋之旅前的準備

萊里帶著興奮的心情回到夏娃的住宅，卻發現他的東西都被清出來倒在垃圾桶中，萊里連續看了兩次垃圾桶<LOOK TRASH>最後終於找到了他的護照，撿起護照<GET PASSPORT>，有了護照、獎金，這回南太平洋之遊一定是一趟非常愉快之旅了。萊里恨不得馬上搭上愛之船，不過，上船前總要打點些東西吧！

走到圍牆邊，向右邊橫過馬路到達公園再向上走到Molto Lira的服裝店，進去挑件稱頭的衣服吧。進去之後，萊里發覺店內有些標示牌，仔細一看<READ SIGN>，原來泳褲只有半價而已，好吧，就挑件泳褲好了，走到店的最後面，那邊有一支架子吊掛著許多泳褲，<GET SWIMSUIT>拿了一件昂貴的泳褲到櫃台小姐那付錢<BUY SWIMSUIT>，櫃台小姐要找89萬元給萊里，萊里為了趕搭上愛之船，沒時間看她一張張算著百元大鈔，只好順手抓了一大把百元大鈔先走了，再走到藥房，進入藥房後向左走到左邊的矮櫃邊，拿起一瓶防曬油<GET LOTION>，走到櫃台付錢<BUY LOTION>，立刻到QUIKIE MART超級商店買些東西，船已經快開了…動作要快！

進入超級商店，走到蘇打機旁（SODA），<GET SODA>，開始裝蘇打汽水，不過杯子顯然是大的離譜，萊里決定把這個超大杯的蘇打汽水帶走，注意看他是怎麼辦到的呢？記得要到櫃台買單<BUY SODA>，沒忘記她是一位兇悍的南方牛仔女郎吧！現在，搭船前的大事，就是到理髮店去修剪門面一番。進入理髮店後，坐下<SIT>，全由理髮大師為你設計啦！

◎懸疑的劇情——一位KGB特務，兩位萊里

再到樂器行，此時已開張，萊里走進去和女店員交談<TALK TO GIRL>她卻用西班牙文交談，交談過一陣後，店員會無緣無故地將一樣奇怪的樂器交給萊里。接著出現一幕奇怪的劇情，竟然有另外一位和萊里長得一模一樣的人在萊里走了以後，進到樂器行找店員要剛剛那樣奇怪的樂器，原來女店員也是農奴基博士的手下（片頭劇情部分），而將萊里誤認為是現在進來的人，而把樂器（內藏有微縮影片Microfilm）誤交給萊里了，另外， KGB（蘇聯特務組織）也已盯上萊里，準備奪取萊里手中的微縮影片）。萊里對KGB特務的出現雖有點納悶，卻還不知情…。

◎趕搭愛之船

萊里立刻前往碼頭，南太平洋之旅的愛之船已在此等候多時，將船票拿給收票員看<SHOW TICKET>，他檢查過船票及護照後即讓你上船，多麼令人興奮的一刻啊，船正要起錨，許多的彩帶飛舞著，好像在歡迎萊里一般，而在萊里的心中，一直惦記著美麗漂亮的芭芭拉是不是也已上船了。在這艘愛之船上是否會發生怎樣不尋常的戀曲呢？他一直幻想著……幻想著，腦海中浮現芭芭拉的倩影，心裡充滿著許多的遐思……

◎母夜叉代女出征

向右走進萊里的臥艙，發現床頭上有一籃水果，看一下籃上的牌子<READ NOTE>寫著是冰寶太太所送（Mrs.Bimbo），先拿了再說<GET FRUIT>，再打開右方的門，隔壁該是芭芭拉的臥艙吧！<OPEN DOOR>原來是芭芭拉改變心意，決定不來，而芭芭拉的母親則認為機會難得，於是代女出征。千萬別靠她太近，等她把話講完之後，立刻回到自己的臥艙，關好門<CLOSE DOOR>免得受芭芭拉母親的"性騷擾"，換泳褲到游泳池游泳，（一定要在天黑前回來，否則會遭芭芭拉的母親辣手摧"草"，而有不幸的後果），換上泳褲<WEAR SUIT>，並塗上防曬油<USE LOTION>走到泳池，先在空的涼椅上休息一下<SIT>，會有一位女郎前來搭訕，千萬不要理她，最好是在她尚未出現之前就離開涼椅<STAND>，走進泳池，立即游泳<SWIM>，太慢的話會淹死的。而後游到泳池正中央的地方，潛入池底<DIVE>，撿起上半截的比基尼泳裝<GET TOP>，動作要快，否則會溺死的，游到池內的梯子，離開泳池<LEAVE POOL>，立即回到臥艙。打開隔壁的門<OPEN DOOR>進入芭芭拉她母親的臥艙，看看有什麼可拿的。如果芭芭拉的母親還在的話，趕快回到自己的臥艙待會兒再進去。走到床邊的矮櫃，打開矮櫃<OPEN DRAWER>，拿走櫃裡的針線<GET SEWING KIT>。趕快神不知鬼不覺地回到臥艙，並立刻換裝<CHANGE CLOTHES>這些動作一定要在天黑之前完成。而且此後千萬別再回去臥艙了，否則會被母夜叉壓成肉餅的。



◎準備逃離愛之船

到船上的理髮部去整理一下剛剛游泳所弄亂的髮型儀容，先坐到椅子上<SIT>，髮型師傅特地為萊里設計了一頂假髮（WIG），由於價格太昂貴了，萊里捨不得戴，於是決定先好好收起來。

接著到酒吧（Bar）去坐一下，走到櫃台的左邊角落，可以拿到一個菠菜麵包<GET DIP>，千萬別在酒吧間裡喝酒，否則會壞了計畫，此時萊里心得已經決定要離開這艘愛之船，免受芭芭拉的母親的糾纏與威脅。離開的方法只有一個，就是搭船上的救生艇離開，但是救生艇起吊與降落的開關都在駕駛艙中，所以現在萊里走向駕駛艙去。

進入駕駛艙後，萊里發覺船長正聚精會神坐在椅子上掌著舵輪，於是萊里小心地進入駕駛艙，千萬不要被船長發現，最好是躲在右後方的地方，在那附近有控制救生艇起落的開關，打開吊放救生艇的開關<TURN ON THE SWITCH>後，迅速離開駕駛艙，前往救生艇甲板，走到救生艇附近，小心千萬不要失足落海，否則可就前功盡棄了，萊里必須在天黑前離開愛之船，所以趕快跳進救生艇吧！<GET IN THE LIFEBOAT>

◎逃離愛之船—萊里漂流記

接著所有的救生艇在船的左舷迅速降下，於是萊里終於離開了愛之船，也離開了可怕的母夜叉，萊里一面慶幸自己脫離了可怕的魔掌，卻又一面擔心在茫茫的大海中會遭遇什麼危險，此時，在此螢幕畫面尚未轉換時，必須迅速做下列幾件事，才能確保萊里在漂流海上時間內得以安全，戴假髮<WEAR WIG>、丟掉菠菜麵包<DROP DIP>、擦防曬油<USE LOTION>、吃水果<EAT FRUIT>，隨後萊里就坐在救生艇上隨波逐流，愛之船的船影漸漸在黑夜中消失，當漂流到第四天後，萊里漸感不支，陽光曝曬、口渴、飢餓陣陣襲來，所幸有先見之明，做好了萬全的準備，在第十天，遭到暴風雨的侵襲，萊里抱著一片大木板漂流著，終於漂流到一個不知名的小島上，他奮力地游到海灘上，精疲力竭的萊里由於體力不支終於在海灘上昏厥了。

◎危機重重的KGB特務島

一會兒，有個人經過萊里的身旁，卻沒有給萊里任何的幫助，慢慢地，萊里甦醒了，他覺得彷彿做了一場惡夢，但是如今，大難不死，他仍然充滿了信心與勇氣，他向左走，來到了一處天體營，跟一位裸體女郎交談<TALK TO WOMAN>，交談幾次後，她會煽動萊里到她的住處去共度良宵。千萬不能隨她去，否則會招到分屍的惡運。所以等她離開後，稍微在天體營休息一下，順便欣賞一下誘人的“胴體”。隨後向右走回到剛剛登陸的海灘，再向南（即向下）走進一座花園，童心未泯的萊里會漫步其中並在這無人的花園裡好好的玩一陣，然而不幸的事情發生了，萊里的行蹤已被KGB的特務發現了。過了一會兒，萊里終於找到了一個出口。

萊里走出花園發現一間餐廳，於是和餐廳內的侍者詢問是否有空位可讓他飽餐一頓<TALK TO MAN>，侍者詢問過萊里的名字後，願意在餐廳的巔峯時間裡為他設法弄張桌子，讓他好好飽餐一頓，但要萊里先在旁邊的椅子上先坐一下（千萬別離開餐廳），走到椅子旁<SIT>坐下，結果，陸陸續續來了好幾對客人，侍者非常和藹地帶他們上座，卻讓萊里在外面坐冷板凳，萊里心裡實在越來越火，上前賄賂一下侍者，給點小費<TIP THE MAN>，侍者還是要他先坐在椅子上坐一下，稍安勿躁<SIT>，侍者終於請萊里進去，萊里站起來<STAND>沒想到這時已經沒有位子了，侍者看在小費的份上，叫人搬來了一張不太氣派的桌椅，乾脆不坐也罷，於是萊里走到左下角的餐點前，看一下吧台上有什麼餐點<LOOK BAR>，除了有一些食物及一把刀子外，也沒什麼特別的，於是拿走刀子<GET KNIFE>，絕對不要去吃吧台上的食物，免得遭KGB的特務暗算，拿了刀子後立即離開餐廳。

又回到剛剛迷了路的花園，萊里又重新再一次在花園中尋找其它的出口。這一次找到了一處客房，這間客房比愛之船上面的臥艙舒適多了。待會兒，有個女侍出現，絕對不要跟她去，走到床頭附近，拿走放在床頭几上的火柴<GET MATCH>，走到右方的浴室，拿走放在水槽的肥皂<GET SOAP>之後，離開客房，又回到花園中。

這一次，萊里找到一條通往理髮店的路，於是他進到理髮店中，為了避開KGB特務的眼目，萊里想要來一個全新造型，於是染了一頭金黃色的頭髮，起先他坐在理髮椅上<SIT>，然後師傅就自作主張地為萊里染了一頭長的金黃色的頭髮（當然禿頭的地方也不見了），萊里非常滿意地離開理髮店，心想，如此一來，大概不會有人認出他了吧！





離開理髮店後，萊里又在花園中逛了一會，終於回到了原先登陸的海灘，於是向左走到天體營海灘中，萊里注視著西邊（左方）的岩石，<LOOK AT THE ROCKS>發現有一件比基尼泳裝的下半截，趕快撿起它。<GET BOTTOM>



英雄本“色”，你儘可在美妙的天體營裡欣賞誘人的胴體，但千萬別讓“良家婦女”誘拐了！

走回登陸的海灘，再向南進入花園。這一次走到了上回去過的餐廳，和待者交談<TALK TO MAN>，結果由於萊里的造型太過怪異，餐廳侍者堅決不准萊里進去，不去就算了，回到花園，逛了一下，走到客房，躲到靠窗戶、浴室的後面（萊里消失在螢幕中，躲在牆後），換穿比基尼泳裝<WEAR BIKINI>，並將肥皂裝在上截泳衣的胸部< STUFF TOP WITH SOAP>，這回萊里看起來就像如 假包換的沙灘女郎了，她走回花園，又回到了理髮廳，萊 里這次要來個更像女人，更有女人味的全身護膚，而結果 真的非常令人滿意，離開理髮廳後阿娜多姿的萊里又回到 花園，逛了一下，注意大樹旁的樹叢中有一朵花，<GET FLOWER>摘下這朵花後回到了登陸的海灘。

回到海灘後向右走，可以到KGB海灘，這海灘到處都是男人，每個人看到男扮女裝的萊里，都以為“他”是個沙灘美女，到處都是口哨、尖叫聲，萊里趕快繼續向右走通過了KGB海灘，萊里終於藉著喬裝的方法瞞過了KGB特務的眼目，進入了狹谷地帶，建議你先在此存檔，你必須安全地通過危險地帶，並且在畫面尚未切換前，就將衣服換好<CHANGE CLOTHES>。

◎機場一遠離KGB特務島

到達機場大門前，發覺兩旁有兩位守衛而大門口也有兩位KGB特務，要如何打發他們呢？走向機場大門，快接近大門口這兩位KGB特務時，迅速拿出花園所摘的花<GIVE FLOWER>給他們。就這一招Make Love, not make money，就擺了這些愣頭愣腦特務一道。進入飛機場大廳後向左走進候機區。

再向北走進理髮廳，坐在椅子上<SIT>，萊里只想要在後面的頭髮上稍微修剪一下，結果理髮師竟然剪出了萊里的原形，害得萊里一頭的金髮全都不見了。為了補償萊里的“損失”，理髮師附贈一份生髮水給萊里，據說只要一個月就能再長出一頭“烏黑”的秀髮，但易發炎。離開了理髮廳，向右走到大廳。

◎機場驚魂一行李炸彈

隨後向右走進一個小門（如果不知道小門在何處，可以稍等一下，看別人從哪裡進去），進入後，將護照拿給有關人員檢查<SHOW PASSPORT>，隨後他會一件件地檢查萊里隨身攜帶的行李及物品，最後還是讓萊里通關。向右直走。進入一間專門輸送行李的行李房，萊里站在輸送帶旁查看每一個行李，<GET BAG>，一有行李出來，便檢查別人的行李，看看是否有任何可以順手～的，當有行李出來，就按空白健或F3鍵，可省去鍵入文字的麻煩，找到了一個內裝有炸彈的行李，萊里嚇了一跳，決定把這箱行李帶往售票處，並把炸彈給解決掉，也許可以成為英雄，將來不但名望聲響都會緊跟著這段英雄事跡而來，更可能入主白宮，正在幻想時，突然一聲巨響，炸彈爆炸了，除了萊里和售票員外，其餘的人全都炸光了。這是劇情的一部份，因為不來這招的話，萊里排了老半天的隊伍也買不到飛機票，現在萊里可以大大方方地向售票員買票了。<TALK TO GIRL>，售票員會向你問一大堆問題，問萊里是要吸煙區或非吸煙區，靠窗或靠走道……最後還問了一大堆風馬牛不相及的問題，萊里終於按捺不住，大聲喊著說「只要給我一張飛機票」。所以萊里好不容易終於拿到了那張票，票拿到後，立刻到驗證的人員那裡，讓他再檢查護照<SHOW PASSPORT>，“原來是你”，所以他馬上讓萊里通關，向右走進入小門後，進入點心間，看一下告示<READ SIGN>，看一下今天的機上餐飲，看來特餐的價格還蠻合理的，好吧！就買一份特餐吧！走到櫃台買一份特餐<BUY SPECIAL>，過了一會兒特餐終於來了，看一下特餐<LOOK IN FOOD>看來像是減肥菜單上的食物，你發現食物盤中有一根牙籤（PIN）撿起它<GET PIN>，走到右方的自動販賣機旁，看一下是賣什麼東西 <LOOK AT MACHINE>原來是部賣保險的機器，好吧，上飛機前買個保險是必要的，<BUY INSURANCE>，搞不好會發生空難，英年早逝，買了保險後，心裡就覺得安全多了，於是步上升降滑梯，心裡一直滴咕著，搭飛機只不過是速度快一點罷了，沒什麼好擔心的…，終於到了搭機的入口處，看一下櫃台<LOOK AT THE COUNTER>，櫃台上有本免費的小冊子，拿走它<GET PAMPHLET>，在飛機上要是無聊的話，還可以打發時間……。





◎登機—空難前的預兆

把機票交給櫃台服務員<GIVE TICKET TO THE MAN>他看過之後把票根交給萊里，隨後萊里就走進入飛機停機場，進入機門後，遇見一位空姐，萊里又把票再交給空姐，空姐看過票後，很和藹地告訴萊里，他的座位在中間，並把票交給萊里自行保管，沒想到這位空姐曾在電視上看過萊里所參加的"我愛紅娘"節目，她已久仰萊里的大名，於是萊里大大方方地給了她一筆小費。萊里於是自行走在中央的位置上，哇！整個飛機的座艙內真的是擠得水泄不通，萊里只好硬塞進去，好不容易才坐上自己的位置，結果發現鄰座的男士實在很惹人嫌，老是嘮叨不停，於是拿出免費的小手冊給他，讓他的話匣子稍微關一下。< GIVE PAMPHLET TO MAN>

◎逃難—跳機保平安

站起來<STAND>走到飛機的後面瞧瞧，看一下飛機尾的門<LOOK AT DOOR>，結果發現一共有3個門，有兩個門上標示著"洗手間"的牌子，另一個門上寫著"緊急出口—危險"，萊里走向飛機南方（下方）那裡有一個在畫面上看不到的緊急出口門。趕快穿上降落傘<WEAR PARACHUTE>並利用牙籤開鎖<USE PIN>，沒想到這根牙籤竟然這麼管用，於是拉開把手<TURN HANDLE>後，打開緊急出口門<OPEN DOOR>，由於強大的吸力，萊里終於被吸出機外，趕快拉降落傘的開傘索（動作要快）<PULL RIPCORD>，而後，萊里就降落在一個島上，並被吊掛在叢林的樹枝上。

◎劫後餘生—降落火山島

趕快利用隨身攜帶的小刀，割斷降落傘的開傘索。於是萊里就從那麼高的地方摔到地上，還摔個眼冒金星，趕忙檢查一下身體有沒有摔壞，隨身的物品有沒有損傷，萊里正慶幸自己大難不死，必有艷福，卻不知他正陷入重重的危機中……。

◎危險的陷阱—叢林、蟒蛇、沼澤及毒河

看一下地面<LOOK GROUND>，發現北方（上方）的樹下有一根樹枝，先把它撿起來，以後也許可派上用場，至少也可防身或打草驚蛇什麼的，誰知道這個陰暗的叢林裡會出現什麼可怕的事呢？走到北方的大樹下<GET STICK>，撿起樹枝後向西南方（左下方）前進，到樹邊時，必須很小心地爬過，因為樹下常有蜂窩，一旦撞到它，可會引來大群的殺人蜂，那時，萊里的小命可就要……所以一到樹底下就匍匐前進<CRAWL>，可以避開殺人蜂。繼續朝南走。

繼續往南走，忽然間出現一條大蟒蛇，萊里馬上拿起樹枝對付這條大蟒蛇，<USE STICK>，結果大蟒蛇不敵，慚愧地溜回老窩了…萊里繼續向右走，走到一處沼澤（建議存檔），一開始萊里發現有一隻猴子在沼澤上行走，卻不會陷入沼澤內，於是跟隨著猴的足跡走（即沼澤內之亮光部分），萊里必須非常謹慎、小心地通過可怕的沼澤地帶。

接著來到一處毒河，千萬不要涉水而過，要學泰山的方法攀著樹籐過河，必須連續<SWING VINE>搖擺樹籐三次，到最後一根樹籐時，必須放掉樹籐<RELEASE VINE>可過河。過了河後，千萬不要急著走，先抓下一根樹藤帶在身上<GET VINE>，繼續向右走到一處海灘。

◎巧遇卡拉拉

到了這個海灘，萊里發現在海中有一位土著女郎正向他招手，萊里發覺她長得非常漂亮而且又熱情，更重要的是她竟然上半身"一絲不掛"，萊里第一眼就愛上她，第二眼還是愛上她，走近一看，萊里心想這正是我心目中的美人兒。愛神的箭此刻正射向他們的心坎上，兩人都激起了愛的火花，一陣熱吻之後，萊里終於鼓起勇氣向這位美人卡拉拉（Kalalau）傾吐心意，並要求和她結婚，沒想到這位大方熱情的女郎一口就答應了，但是有一個附帶條件，就是必須讓島上的居民脫離邪惡的農奴基（Nonookee）博士的統治，等到所有的居民都獲得自由後才能談論婚嫁，卡拉拉開始描述這個島上自從農奴基這個壞蛋出現後，就到處都是很奇怪的煙霧，許多的女人都被抓到這個壞蛋的基地做奴隸了。萊里最後提出一項要求，如果萊里能消滅農奴基，卡拉拉就要嫁給他；而卡拉拉也滿心歡喜的答應了，不過，婚姻大事還得徵得父親的同意。

◎拜見岳父大人

於是萊里就和卡拉拉去找她的父親—島上的法師提親了：卡拉拉通知一個女人去召集全村的人到她父親住的茅屋去，隨後也和萊里一起到茅屋去，將萊里介紹給她父親，沒想到卡拉拉的父親為了考驗萊里，竟搬來一部PC電腦（太離譜了），要求萊里寫一段程式，萊里的本行就是程式設計師（詳見幻想空間Ⅰ），這個測驗對他簡直是輕而易舉的事，卡拉拉的父親答應只要萊里能打敗農奴基便把卡拉拉許配給他，於是帶著他到通往農奴基居住的路上。



當這位法師離去後，萊里也跟 著回到剛剛的營火區，拿些灰燼（GET ASHES)又向南 回到海灘邊拿一些沙（GET SAND），而後才回到懸崖。

◎尋找農奴基怪博士

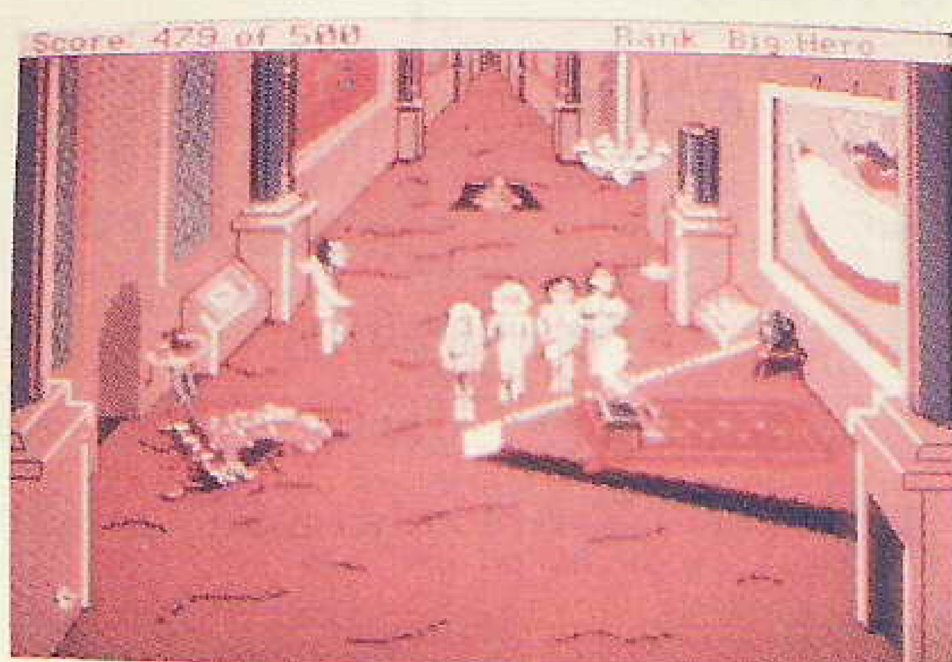


萊里必須走到懸崖的盡頭，利用身上攜帶的樹籐，吊在上面的樹枝上，攀到對面，而萊里所站的位置必須正確，否則會因樹籐太短，搆不到樹枝而無法成功。

好不容易萊里終於過了懸崖，繼續沿著這條路向前走，來到了一處全是冰雪的地方，萊里向上走，當到了冰梯時，要先在冰雪上撒些沙或是骨灰（ASHES），以免跌倒，所以萊里走到冰梯前， 撒些沙〈THROW SAND〉，結果這些雪就被沙所覆蓋慢慢融化而現出梯子，萊里終於順利地爬上滑溜溜的冰梯了。小心翼翼地通過另一座懸崖，最後終於走到了火山口，旁邊有一部電梯，但是卻無法進入，這部電梯是裡面所控制，因此，萊里必須走到螢幕中央的地方，要非常小心，否則會掉入火山口內，如果站錯地方，則無法成功，萊里必須走到火山口的邊緣，將嘔吐袋裝入生髮水中，〈STUFF AIRSICK BAG INTO TONIC〉由於生髮水為一種易燃物，此時，再利用火柴點火〈USE MATCHES〉，並丟掉這瓶著火的生髮水〈DROP TONIC〉，結果，由於極強力的爆炸，把電梯門都震開了，趕快進入電梯，當萊里想要關上電梯門時，發覺電梯內空無一物，簡直是個陷阱，不知情的萊里終於滑落到一個不知名的地方，別緊張，這也是劇情的一部分，此後的劇情完全由電腦控制，你無需鍵入任何字句，只需按 ENTER 鍵。



通往農奴基博士居處的唯一途徑，要怎樣才能打開電梯門呢？圖上萊里所站的位置是一個關鍵



怪博士的悲慘下場，衆美女紛紛寬衣解帶為她們的英雄—萊里歡呼

◎消滅農奴基怪博士



原來這部電梯直接通到農奴基的居處，當時農奴基正在一旁欣賞鋼琴，另一旁則有四位穿著比基尼的女郎陪伴著，萊里不小心動到一個開關竟把鋼琴彈射到農奴基的身上，就這麼恰巧，萊里完成了任務而農奴基也就因此一命嗚呼了，不但如此，萊里更成為四位比基尼女郎心目中的大英雄，大夥紛紛寬衣解帶，以表示對這位英雄的“敬意”，這時，萊里突然正經起來，連忙以無線電對外求救，要求直昇機援救。四位女郎為了表示對島上的大英雄的愛意，扛著萊里，到了另一個房間裡，……

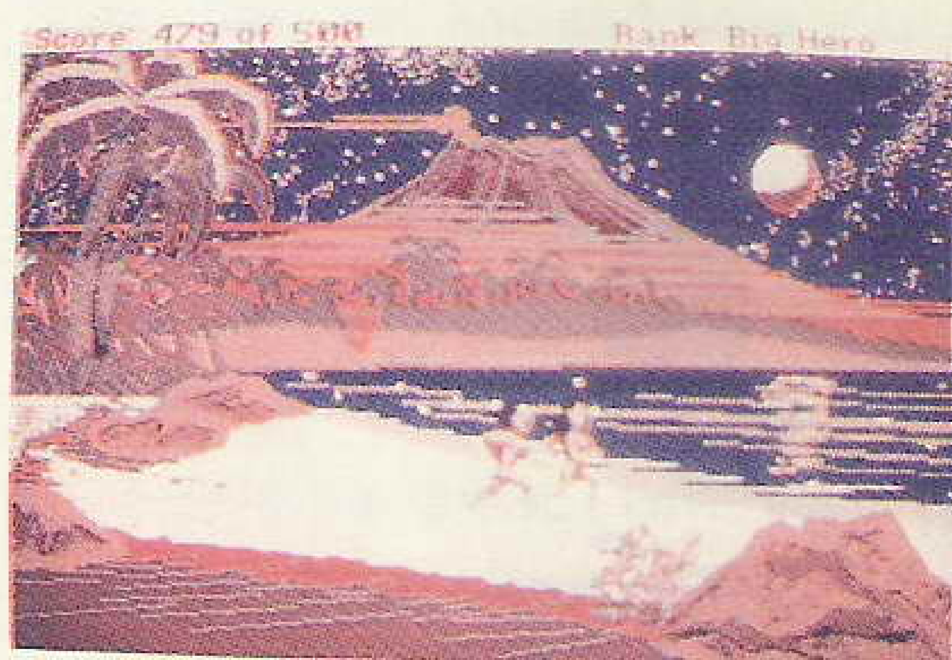
◎完美的結局



同時，在島外，一架直昇機正飛向這個島準備來接送萊里，此時，四位女郎把萊里丟下樓去，剛好掉在直昇機旁，當萊里上了飛機後，駕駛員認出了萊里，並告訴萊里一個不幸的消息，原來萊里的錢全都破產了，於是萊里決定不回到文明的洛杉磯，而要繼續留在島上和卡拉拉完婚，過著世外桃源的神仙生活了。



奇特的結婚典禮，一償萊里多年的宿願



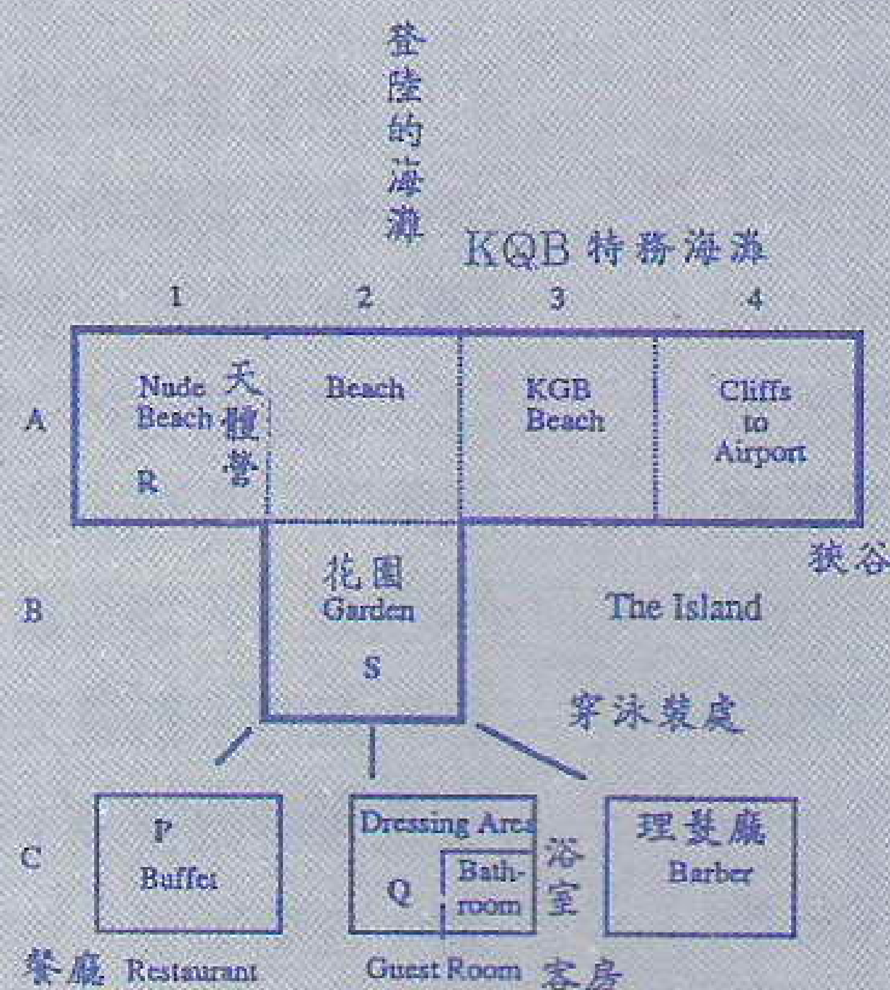
無人的海邊，靜謐的星夜，萊里和卡拉拉攜手裸奔在柔軟的沙灘上，多麼令人羨慕的一對啊！

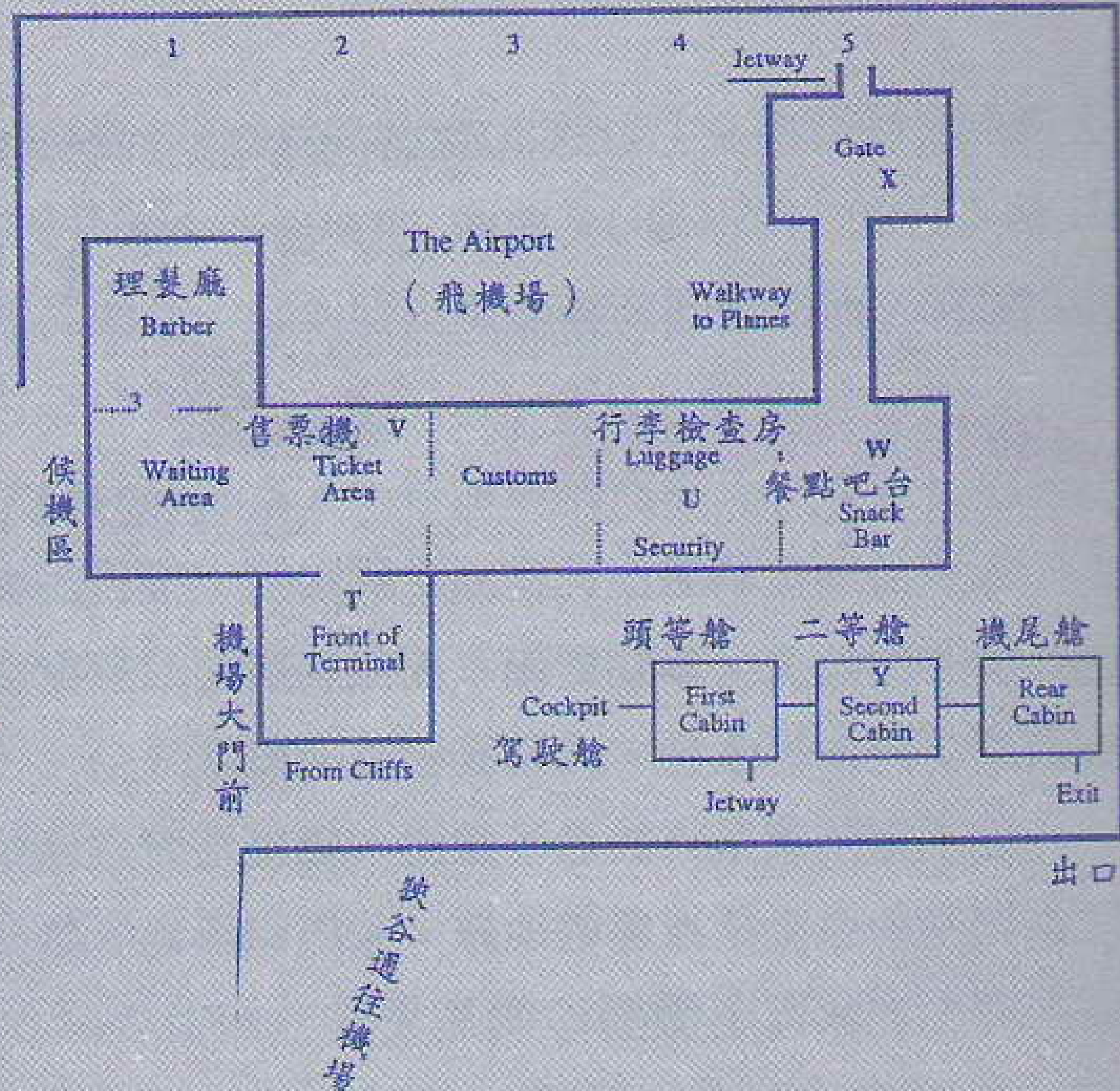


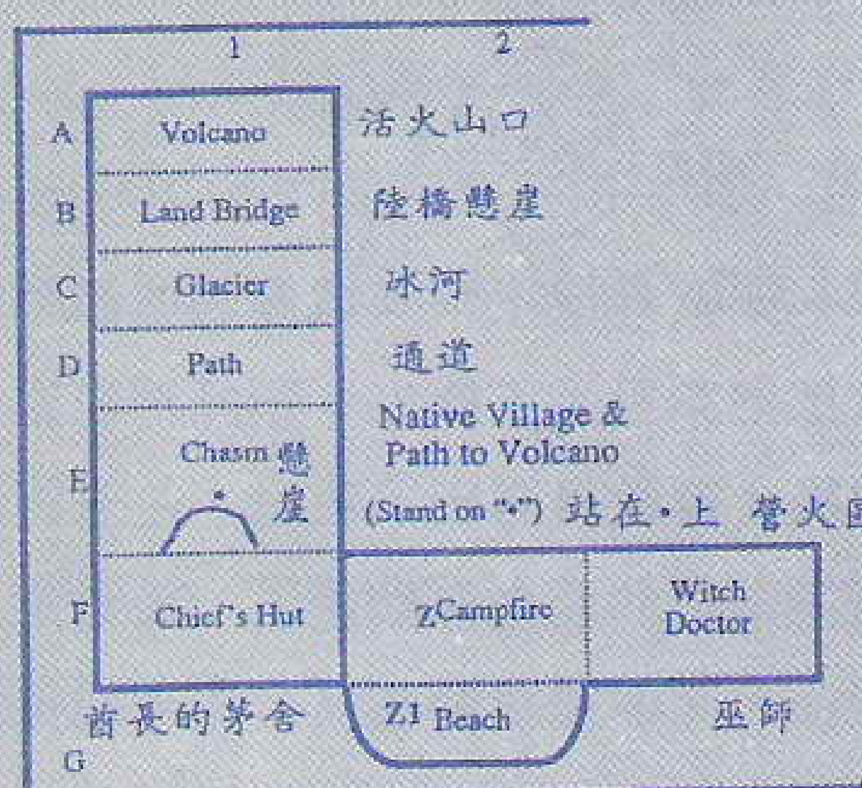
有情人終成眷屬雖是在遙遠的國度，萊里仍然滿足地和卡拉拉過著神仙般的生活，各位萊里迷，咱們後會有期啦！

KGB 特務島












```
PC Tools Deluxe R4.24                                          Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service---------------------------
Path=A:\FMPLAY\*.*
File=GAMEA.FM         Relative sector 0000018, Clust 00309, Disk Abs Sec 0000626

Displacement ----------------- Hex codes---------------------      ASCII value
 0256(0100)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0272(0110)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0288(0120)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0304(0130)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0320(0140)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0368(0170)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0384(0180)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0400(0190)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0416(01A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  05 4F 72 69 6F 6E 24 20 20 20 20 20 20 20 20 20    Orion$
 0464(01D0)  00 01 DE 00 CA 08 66 08 00 01 64 64 64 64 00 00       .f.  dddd
 0480(01E0)  00 20 00 64 04 00 88 13 04 04 02 02 00 00 00 00     d
 0496(01F0)  00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 1F 00 00 00 00            v

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

```
PC Tools Deluxe R4.24                                          Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service---------------------------
Path=A:\FMPLAY\*.*
File=GAMEA.FM         Relative sector 0000000, Clust 00300, Disk Abs Sec 0000608

Displacement ----------------- Hex codes---------------------      ASCII value
 0256(0100)  00 01 02 03 04 05 05 05 00 00 00 00 00 00 FF 00
 0272(0110)  00 00 C0 00 80 01 40 02 00 03 C0 03 C0 03 C0 03     +   @   + + +
 0288(0120)  40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00    @
 0304(0130)  00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0320(0140)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)  00 00 00 00 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00
 0368(0170)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0384(0180)  3C 19 96 00 AA 1E 41 00 FF FF 00 00 00 00 00 00    <v   ^A
 0400(0190)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0416(01A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  0A 4D 69 6B 65 20 44 6F 6C 61 6E 20 20 20 20 20    Mike Dolan
 0464(01D0)  01 01 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0480(01E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0496(01F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```


文接23頁



```
PC Tools Deluxe R4.24                                          Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service---------------------------
Path=A:\FMPLAY\*.*
File=GAMEA.FM         Relative sector 0000001, Clust 00300, Disk Abs Sec 0000609

Displacement ----------------- Hex codes---------------------      ASCII value
 0000(0000)  00 00 01 00 00 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00 00
 0016(0010)  01 00 01 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)  FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 FF 00 FF FF
 0048(0030)  0F 0F 12 0C 0A 00 1E 1E 00 00 00 01 00 00 00 00        ^^
 0064(0040)  01 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 CB 00 00 00           =
 0080(0050)  DE 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01
 0096(0060)  0C 00 24 08 08 FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00      $..
 0112(0070)  00 00 00 00 00 00 01 00 0F 0F 12 0C 0A 00 00 00
 0128(0080)  0C 43 61 73 65 79 20 54 61 72 65 6C 6C 20 20 20    Casey Tarell
 0144(0090)  01 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 FF 00 FF FF
 0240(00F0)  10 10 10 0C 0A 00 20 20 00 00 01 01 00 00 00 00   >>>

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```



異形大進擊完全攻略(上)

/謝明牌

“異形大進擊”與“瘋狂大樓”同屬Lucas Films公司(製作過星際大戰系列電影)製作的圖形冒險遊戲，這二個遊戲在美國推出時曾造成轟動，據“路透社”消息說，美國還有這二個遊戲的錄影帶上市，到底是先有錄影帶還是先有遊戲，筆者也搞不清楚，有興趣者可以到錄影帶店租看看。言歸正傳，這二個遊戲最大的特色就是螢幕下方有一些動詞與拿到的物品表，你只要用老鼠或鍵盤去選擇動詞再與物品表及畫面上的物品組合就可即執行一些動作，因此操作算是相當簡易，另一個特色是這二個遊戲均有一份報紙，玩者常可從報紙上面的新聞得到一些提示，這種提示方法相當新潁，例如瘋狂大樓的報紙上有一則關於百慕達三角洲為何常有飛機失事的情況，上面報導有一名生還的飛行員講述當時失事的狀況，“突然聽到一陣高頻率的聲音，飛機艙窗口震破，使得飛機失速墜海”，這則消息提示我們可以錄一段高頻率聲音震破天花板的吊燈，這樣就可以拿到吊燈裡的鑰匙。解謎是玩這二個遊戲時最痛苦，也是最具挑戰性的過程，這是這二個遊戲之所以受到大家歡迎的原因。

本篇解答地點後面括弧內的名字表示Zak的同伴必須完成的動作，有數處叢林(Jungle)的迷宮都是隨機產生、沒辦法把地圖繪製出來，只要儘量變換路徑(而不要從最左邊走到最右邊出口)，直到抵達目的地為止。某些事情必須由特定的人完成，例如只有安妮可以讀卷軸(Scroll)，大部分的事情都可由任何人來完成。此外異形大進擊的解答將分二期刊完。

舊金山(San Francisco)

柴克(Zak)的臥房(Zak's Bedroom)

打開衣櫃抽屜(Open dresser drawer)，拿電話帳單(Pick up phone bill)，拿魚缸及魚(Pick up Sushi in fish bowl)，把魚放進燈罩內(Use lamp with sushi in fishbowl)(千萬不要打開燈)，撕一片壁紙(Pull torn wallpaper)，使用壁紙來鉤桌下的信用卡(Use Wallpaper on plastic card)，打開書桌抽屜(Open desk'drawer)，拿哨子(Pick up Kazoo)。

柴克的客廳及廚房(Zak's Living Room and kitchen)

拿沙發上的椅墊(Pick up seat causion)，拿電視遙控器(Pick up remote control)，打開櫃子(Open cabinet)，拿蠟筆(Pick up box of crayons)，用蠟筆將夢中的情景畫上壁紙(Use yellow crayon on torn Wallpaper)，打開冰箱(Open refrigerator)，拿蛋(Pick up egg)。

按門鈴(Push doorbell)三次，拿麵包(Pick up stale bread)。

羅氏商店(Lou's Loans)

買雨衣，工具箱，高爾夫球桿，帽子，小丑眼鏡以及吉他。(Buy wet suit,tool kit, golf club, hat, nose glasses and guitar)

鮑伯 E 髮夾展覽場(Bob E Pins Hair Salon)

打開工具箱(Open tool kit)，使用老虎鉗剪斷巨型髮夾招牌(Use wire cutters on bobby pin sign)，拿巨型髮夾招牌(Pick up bobby pin sign)。

柴克的客廳(Zak's living Room)。

用板手旋開水管(Use monkey wrench on pipe)，打開水龍頭開關(Turn on switch)(在水龍頭右上)，將麵包放在洗物槽(Ues stale bread in sink)，拿出弄碎的麵包屑(Pick up bread crumbs)。

電話公司(Phone Company)

在還沒有進去以前戴上帽子以及小丑眼鏡(Put on hat and nose glasses)，進入電話公司，打開櫃台的門(Open counter door)，使用電腦終端機(Use computer terminal)，離開電話公司，取下帽子和小丑眼鏡(Take off hat and nose glasses)。

公車站(Bus)

使用哨子(Ues Kazoo)，將信用卡放入刷卡器供讀取(Use cashcard in cashcard reader)

機場(Airport)

將信用卡拿給信徒(Give cashcard to devotee)(得到書)，使用訂位終端機(Use reservations terminal)(到西雅圖(Seattle)去)

飛機上(Airplane)

把衛生紙塞在洗手槽裡面(Use toilet paper in sink)(廁所)，打開水龍頭(Turn on sink)，按呼叫鈕(Push call button)(在水溢出來之後)，走到座艙的前方，拿前方座椅椅墊(Pick up cushion)，拿打火機(Pick up lighter)(使用前面的方法去引開空中小姐的注意)，打開微波爐(Open microwave oven)，將蛋放在微波爐內(Ues egg in microwave)，關微波爐的門(Close microwave oven)，打開微波爐(Turn on

microwave oven）（這一連串的動作一定要熟練）（當蛋爆開時，空中小姐還會留下來處理），再逐一打開行李箱（Open bin）（一直到找到氧氣筒為止），拿氧氣筒。（ Pick up oxygen tank ）

西雅圖（Seattle）

國家森林（National Forest）

拿樹枝（Pick up tree branch），將花生餵給松鼠吃（Give peanuts to squirrel），使用樹枝挖鬆土（Use tree branch with loose dirt）

洞穴（Cave）

用樹枝挑鳥巢（Use tree branch on bird nest）（試著用"What is"的命令去找鳥巢與火堆），將樹枝放在火堆內（Use tree branch on fire pit），將鳥巢放在火堆（Ues bird nest on fire pit），用打火機點燃鳥巢與枯枝（Use lighter on nest and branch），用黃色蠟筆記下奇怪的圖案（Use yellow crayon on strange markings），走到符咒的門，站在平台上，面朝左，使用電視遙控器（Use remote control），拿藍色水晶（Pick up blue crystal），飛到邁阿密（Miami）。

邁阿密（Miami）

機場（Airport）

把書拿給酒鬼（Give book to bum），使用訂位終端機（Use reservations terminal）（回到舊金山）

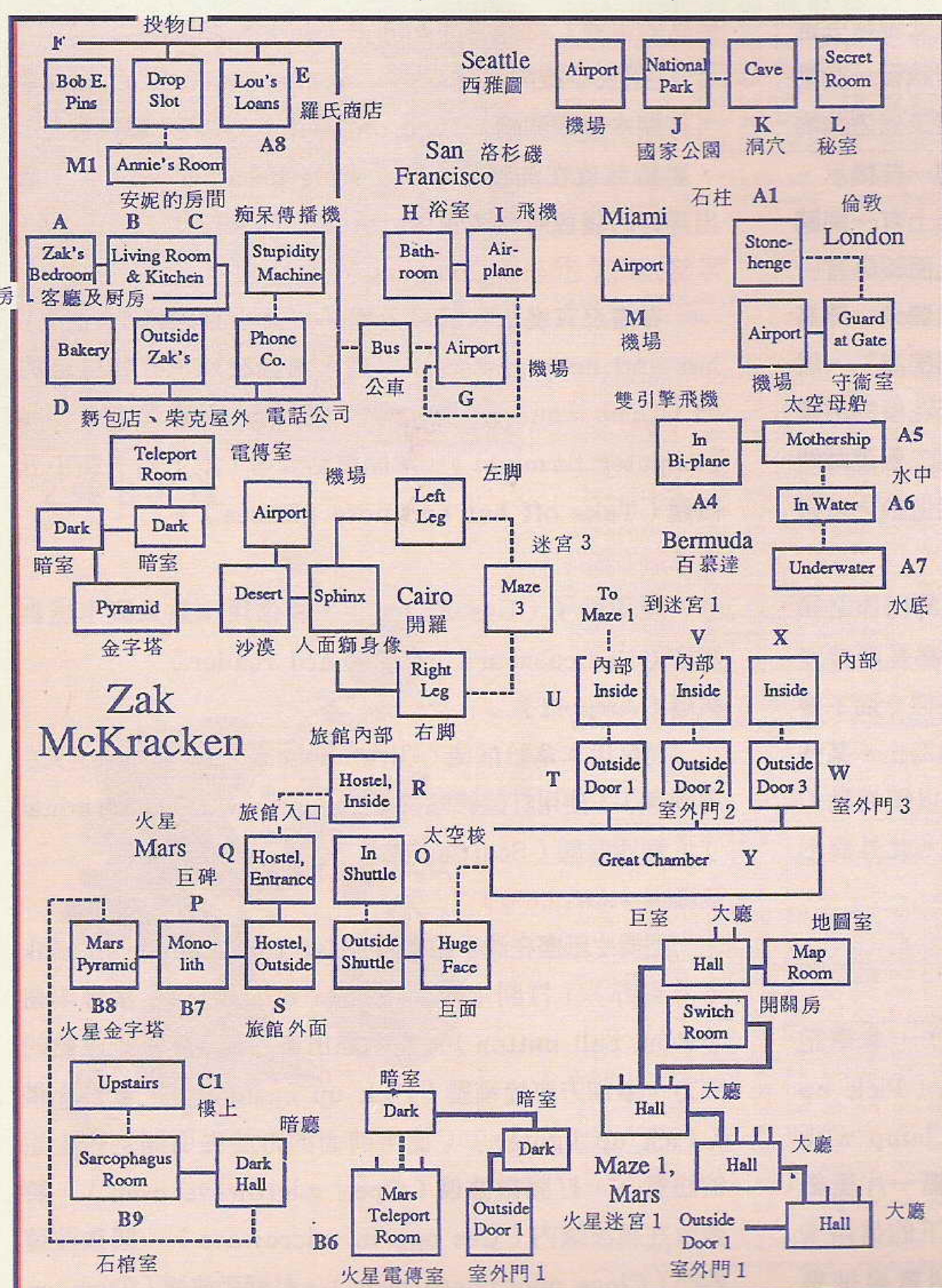
舊金山

投物口（Drop Slot）

將藍水晶投進投物口（Use blue crystal on drop slot）（等安妮出來），（柴克跟安妮）安妮的房間（Annie's Room）

將威士忌拿給安妮（Give whiskey to Annie），將老虎鉗拿給安妮（Give wire cutters to Annie），將人物替換成安妮（請參照手冊P.16的介紹），拿記事本（Pick up blotter），拿信用卡（Pick up cashcard）

（圖一）異形大進擊　舊金山／西雅圖／邁阿密／倫敦／百慕達／開羅／火星的地圖及物品位置



巴士／機場

在巴士上面使用老鉗（Use Wire cut ters on bus），將信用卡放入刷卡器讀取（Use cashcard in cashcard reader），飛往邁阿密，然後到開羅，再飛往金夏沙。

A：電話帳單　魚缸　桌燈　壁紙
　信用卡　哨子

B：椅墊　電視搖控器

C：黃蠟筆　蛋　麪包屑

D：麪包

E：雨花　雨衣，工具箱（老虎鉗、電線膠布、扳手），高爾夫球桿、帽子、小丑眼鏡　、吉他

F：髮夾巨型招牌

G：書

H：衛生紙，水龍頭

I：打火機，氧氣筒

J：樹枝，松樹

K：鳥巢、火堆、奇怪的符號

L：藍色水晶

M：威士忌



1989年台北電腦軟體大展記實

/奇哥

一大早（4：00AM）就被老編從床上挖起來，心裡有點不太舒服，加上搭了一輛空氣污濁的野雞車精神相當不振，抵達台北松山機場外貿協會的展會的展覽場外面，望著不起眼的1989年台北電腦軟體大展的招牌，心裡暗想這次的遠行恐怕沒有什麼收獲，買了入場券後，嘴裡一直唸又白花50元（車費不算！）。

進了會場之後，感覺上跟去年沒有兩樣（去年筆者也曾逛過），大門口的攤位還是宏碁／第三波的天下，整個會場的擺設沒有什麼規劃，只有網路軟體區有一個集中展覽場，算是一個特別的規劃，其他倒是沒有新設之處，唯一進步的是這幾年堀起的軟體廠商如芙蓉坊、虹成、倚天對於賞場的設計佈置花了一些巧思，但畢竟還是遠不及國外的軟體展那麼地人性化。值得一提的是發行雅墨排版系統的芙蓉坊在會場設了一個視聽區，請了一名講師利用電視為參觀的人（有椅子可以坐）介紹該公司產品，這個做法實在令人激賞，有現代企業行銷的觀念。

這次的軟體展並沒有什麼特別好看之處，根據筆者的經驗，國內的軟體製作水準跟國外有一段差距，而且多有國外軟體的影子，有些軟體只是直接改為中文版。但還是有值得提筆介紹的地方：

1.操作系統方面

MS—DOS 中文版：國內一直都沒有一套標準的電腦作業系統，雖然目前的中文系統百家爭鳴，但彼此的中文環境卻無法溝通。有零於此，發展 PC 作業系統的微軟（Microsoft）公司於是邀請具有知名度的神通、宏碁、旭青、詮腦、大同、惠普等公司於去年十二月六日正式成立中推會來進行推廣共同的微電腦中文環境，讓大家使用合法的中文微電腦作業系統，統一中文內碼及統一微電腦輸出入介面（CSI），使各軟體公司有通用的中文環境，從此不必為了移植產品於不同的中文環境而浪費人力、財力、時間。況且國外知名軟體才能有計劃地推出中文版。目前 MS—DOS 中文版已經開發出來了，看了電腦螢幕上的 Demo 解說，覺得還相當不錯，畢竟已踏出了一步，筆者殷切地希望這個 MS—DOS 中文版能夠順利地推廣起來，而不只是另一個倚天中文系統。

網路作業系統：網路作業系統應該是本年度軟體展最大的特色，主辦單位特別集中網路廠商自成一區，往年網路產品並不引人注目，今年軟體展突然冒出這麼多推廣網路的廠商，著實令筆者驚訝。由於個人電腦產品日益成熟，網路是未來公司應用，甚至個人使用必然的趨勢，也唯有網路才能使資訊互相交流。因此，筆者購置了一本Net Ware 2.12 網路基本使用準備好好回家 K 一下，免得被潮流淘汰。

2.軟體工具

IQ（Intelligent Query）：由於筆者常使用資料庫軟體，因此，對這套功能強大的資料查詢與分析的工具頗感興趣，它最主要的優點就是使用 View Table 的方式，結合無限數目的檔案，而且能不經索引（Index）而對任何的欄位作選取，排序及計算，並能不經轉換地整合數十種的資料結構或程式語言。

3.文書排版軟體

這一年來，文書排版軟體幾乎是各家必爭之地，價格功能也相差甚多，從數十萬到數百元都有，要買合適的排版軟體，真還得考量自己的荷包以及應用的範圍。

4.電腦輔助教學（CAI）

電腦輔助教學的應用軟體如雨後春筍般地冒出一大堆，實在有點令人眼花瞭亂，從幼稚園到中學的教學軟體都有，發展的主要廠商有第三波、松崗、快樂、筆者認為這些 CAI 的軟體還是流於“電子翻書機”的功能較多，很少看到較為成熟或特別有創意的 CAI 軟體（雖然已經進步很多了），我想只要將來 AI（人工智慧）以及 CD—ROM 普及了之後，CAI 軟體應該前景看好，軟體世界將來也一定會朝這個方向發展。

5.代理的國外套裝軟體

由於智慧財產權觀念愈來愈發達，有此廠商引進了國外套裝軟體來發賣，例如 LOTUS 1—2—3 一套高達一萬多元，真的令人佩服。

簡單地向各位報告這次採訪台北市軟體大展實況，雖然這次採訪並不如筆者預期地有收獲，但提著兩袋厚厚的資料與購買的軟體，感覺還蠻充實的。回程一直想，不知那一天，中文的休閒娛樂軟體能夠在軟體展上佔有一“區”之地！朋友！我們來共同努力吧！



有愛有夢的軟體世界

四月十六日6：00PM對一般人而言，也許是個平淡的日子，但對軟體世界來說卻是個特別的日子，因為軟體世界員工慶生聯誼會於此刻揭開序幕。

就在今夜，隨著舞台布幕拉開，這一刻代表多少人的期待，多少人的憧憬，多少人的人生黃金時刻，幕前幕後的人都是默默地為國內休閒娛樂軟體的同好奉獻的一群狂熱份子。隨著第一個節目的進行─介紹軟體世界各成員，主持人大媽（開發課）與阿美（生產課）風趣活潑的介紹，使得軟體世界每個成員彼此間的距離拉近了許多，這也代表軟體世界自成立以來一直在做的：拉近休閒軟體與消費者的距離，我們堅持以低廉合理的售價發賣休閒軟體以及雜誌的主要理由也是在此。軟體世界能從草創時的四個人到目前的四十餘人　實歸因於我們一直堅持自己的理想，現在如此，未來亦是如此。

面對桌上的佳餚，精緻醉人的雞尾酒，每個人都暫時拋開工作，儘情地享受大伙兒相聚的時光，大家東南西北地閒聊著，開心的表情洋溢臉上，我附耳過去，不經意地聽聊天的內容：我們的消費者最近反應……某個產品封套印得有點不理想，手冊的翻譯那個部分不盡理想，為什麼有　些愛護我們的消費者買不到我們的產品…，休閒的時光居然還是聊著工作的休閒軟體，雖然這樣很不"健康"，但卻反映出軟體世界各個成員時時刻刻都在為自己認同的產品絞盡腦汁，你看，休息還不忘工作，多"可笑"。但是，辛苦還是有代價的，軟體世界在成立二年多以來，在休閒軟體製作，不管是產品包裝或手冊編寫上，一直可以看出其間的成長，使得一些其他休閒軟體的廠商一直在模仿軟體世界走過的路。

接著的團體活動帶來一陣喧笑及高潮，畢竟大伙兒都是年輕人，據非正式統計，軟體世界成員平均年齡應在24歲上下，這也下是軟體世界時時充滿點子，朝氣的來　源，很多人都嚮往出校門之後能在一個充滿朝氣，年輕的環境工作，而軟體世界正是許多年輕人嚮往的環境。

第三波活動的主持人李恰恰（開發課）與小梅（設計課）二人共同主持軟體世界第一屆福利委員會的選拔，經大家熱烈投票之後，順利產生六名成員。最後的高潮就是為壽星們祝福，當蛋糕推出之時，大家此刻的心情都相當興奮，軟體世界就是一直保有這份善體人意的心，推出的產品才會受到廣大消費者熱烈歡迎，也唯有軟體世界才會不斷地推陳出新，將利潤投資於消費者身上，投資於研究，開發（R & D），積極為休閒軟體開發規劃出一條遠景待在有愛有夢的軟體世界，我不禁要說，朋友！一起加入軟體世界的行列吧！軟體世界願與您共同成長。

軟體世界雜誌社

懸賞

凡是您對軟體世界雜誌的專欄寫作有興趣者皆歡迎：

- **龍之天地**：對電腦遊戲的心得、資料修改或不爲人所知的秘技。
- **國外動態**：編輯對國外雜誌（英、日文皆可）上與PC GAME相關資訊。
- **專輯報導**：對下期預告的專輯有獨特心得與見解。
- **PC專欄**：凡對PC上面軟、硬體探討及各種資訊專題。
- **遊戲攻略篇**：對軟體世界發行的遊戲攻略寫作。(註)
- **國內報導**：凡對國內PC　GAME或應用方面有心得的個人與團體的報導。
- **漫畫專欄**：跟PC　GAME有關的趣味漫畫(單格或四格)。
- **其他**：由你自己想。
- **獎勵辦法**：凡是來稿者，均贈送軟體世界神秘禮物一份。

※**每月截稿日期**：每月15日

（註）當你有某個遊戲的攻略寫作計劃時，可以寫信至編輯部詢問有沒有人正在同時進行或要求一些資料。



- 來稿請以稿紙橫式撰寫，字體請務必工整，附磁片尤佳，譯者請附原稿或註明出處。本刊對採用之稿件有修改權(不願修改者請先聲明)，文章經發表後，版權歸本刊所有。附圖上面若有標記，請以鉛筆標記，附圖表請儘量清楚完整。
- 稿費每千字300元起，附圖、表另計。
- 若持續在軟體世界雜誌發表過三篇文章的作者，經編輯部開會通過之後，可加入軟體世界特約作家俱樂部，享有定期收到新遊戲。

軟體世界系列產品目錄

貴族版目錄

編號	遊戲名稱	片數	售價
01	無敵飛狼	2	150
02	冒險創作機	1	80
03	瘋狂大家樂	1	80
04	魔界村	1	80
05	天生好手	1	80
06	機動戰士	2	150
07	雷虎特攻隊	1	80
08	警察故事(上下)	3	230
09	幕府將軍	1	80
10	魔法彈珠枱	1	80
11	怒	1	80
12	未來戰士	1	80
13	核子防衛戰	1	80
14	燃燒的野球	1	80
15	野外籃球	1	80
16	飛狼突擊II	1	80
17	迷宮組曲	1	80
18	賭王鬥千王	1	80
19	名車大賽	1	80
20	超級機車賽	1	80
21	幻想空間	2	150
22	惡魔城	2	150
23	大海盜	2	150
24	鬥之輓歌	1	80
25	宇宙傳奇II(上下)	3	230
26	核能戰士	1	80
27	加州運動會	1	80
28	捍衛雄鷹	1	80
29	魔神之吼	1	80
30	忍者傳奇	2	150
31	鑽石迷宮	1	80
32	戰斧	1	80
33	深入虎穴	1	80
34	奪寶奇兵	2	150
35	忍者大對決	1	80
36	機器蜘蛛	1	80
37	俄羅斯方塊	1	80
38	空中英雄	1	80
39	紅色十月號	1	80
40	卡諾夫	2	150
41	虎膽妙算	1	80
42	鐵手戰神	1	80
43	歐洲公路戰	1	80
44	卡門聖地牙哥	1	80
45	瘋狂大毀滅	1	80
46	眼鏡蛇計劃	1	80
47	死亡之劍	1	80
48	神奇王國	2	150
49	打磚塊	1	80
50	深太空	1	80
51	海獵鷹戰鬥機	2	150
52	風雲際會	2	150
53	綠扁帽	2	150
54	魔界神兵II	2	150
55	火狐狸	1	80

編號	遊戲名稱	片裝	售價
56	巫術IV	1	80
57	創世紀V(上下)	4	300
58	銀河迷宮	1	80
59	最後的忍者	2	150
60	三傻行大運	2	150
61	風雲戰艦	1	150
62	瘋狂大賽車	1	80
63	黑街風雲	1	80
64	送報童	1	80
65	影之門	2	150
66	星際突擊隊(上下)	3	230
67	摩登時代	1	80
68	瘋狂大樓	1	80
69	霹靂飛車	1	80
70	怒II-怒號層圈	1	80
71	銀河帝國大決戰	1	80
72	潛艇大作戰	1	80
73	野外棒球	1	80
74			
75	洛城警騎	1	80
76	4×4越野車大賽	1	80
77	信長之野望(上下)	2	150
78	三國志(上下)	3	230
79	異形大進擊	2	150
80	漢城奧運(上下)	4	300
81	飛艇戰士	1	80
82	最後挑戰	1	80
83	阿波羅18號	1	80
84			
85	GP大賽車	1	80
86	坦克大對決	2	150
87			
88			
89	空降遊騎兵	1	80
90	2400 A D	1	80
91			
92	俯衝轟炸機	1	80
93			
94	双截龍	2	150
95	飛輪武士	2	150
96	前進高棉	2	150
97	亡命滑板	2	150
98	撞球大賽	1	80
99			
100			
101	終極警探	2	150
102	籃球1對1	2	150
103	火爆魚雷艇	1	80
104	強棒再出擊	2	150
105	冰城傳奇II	2	150
106	喋血艦長	2	150
107	決戰西洋棋	2	150
108	鐵甲爭霸戰	2	150
109	飛向北越	1	80
110	快打旋風	2	150

編號	遊戲名稱	片裝	售價
111	威探闖通關	2	150
112	荒野遊俠	2	150
113	國王傳奇	1	80
114	古巴反戰	2	150
115	狂飆飛車手	1	80
116	快打磚塊	1	80
117	時空大盜	1	80
118	星際征服者	1	80
119	小鮫立大功	1	80
120	龍之忍者	2	150
121	名車大賽II	2	150
122	屠龍記	1	80
123	海灘排球王	2	150
124	迷你高爾夫	1	80
125	魔宮傳奇	1	80
126	重金屬坦克	1	80
127	霹靂飛狼	1	80

珍藏版目錄

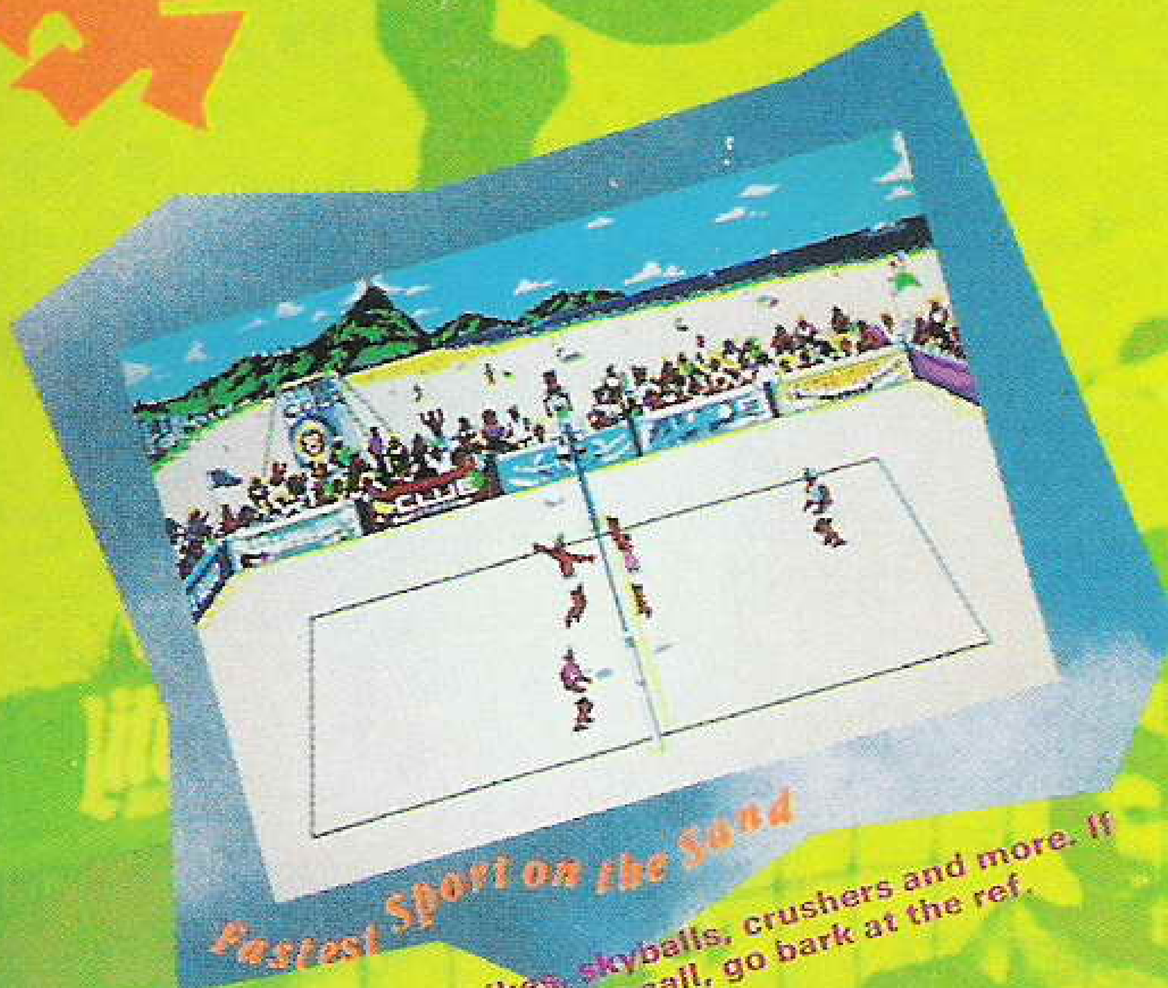
編號	遊戲名稱	片裝	售價
01	紐約獵人者	5	300
02	未來之魔法	2	180
03	羅塞拉的冒險	9	460
04	幻想空間II	6	340
05	F-19隱形戰鬥機	3	290
06	長槍英雄	3	230
07	警察故事II	6	340
08	醫生也瘋狂	3	230
09	光芒之池	3	230
10	魔鬼戰警	3	230
11	淘金熱	5	300
12	地心攔截	3	230

炎熱的夏季又來啦……

KINGS OF THE BEACH™

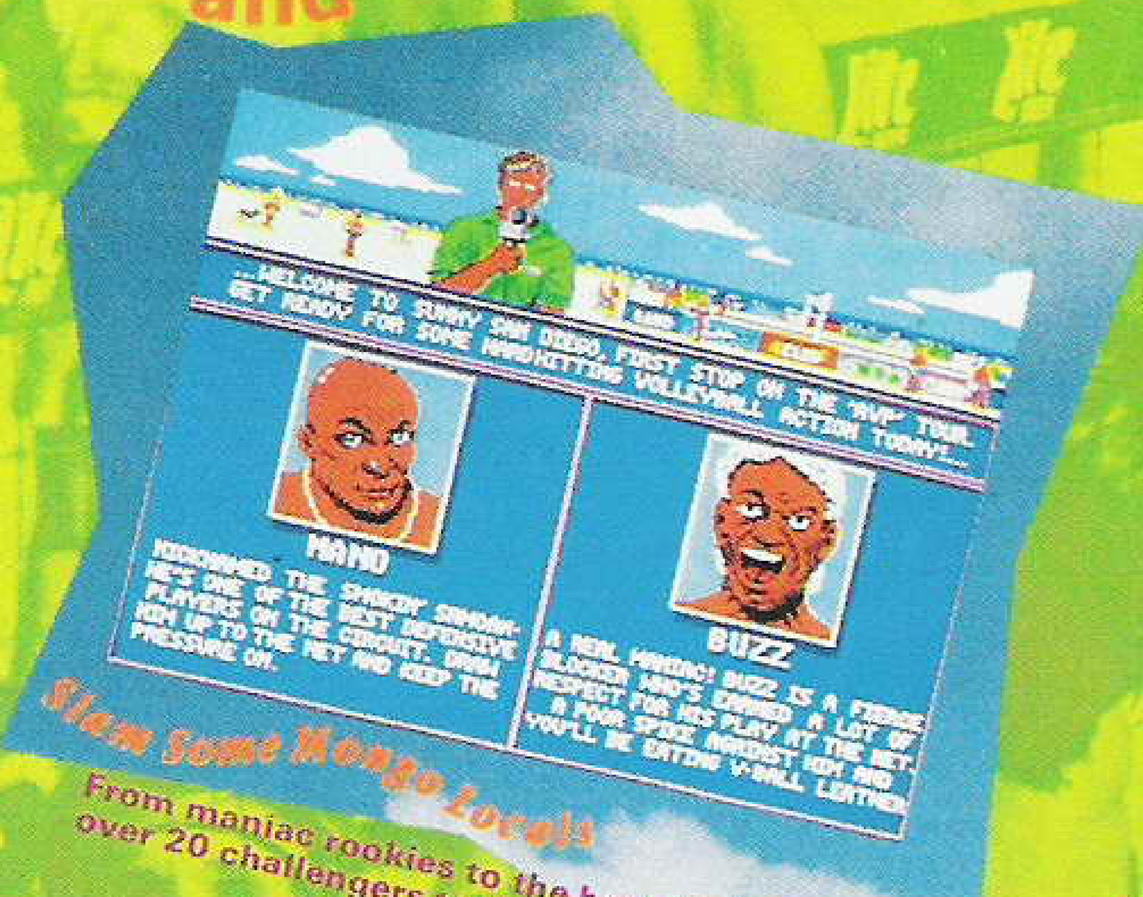
PROFESSIONAL BEACH VOLLEYBALL

Hardbodies, String bikinis and "Kong" Blocks



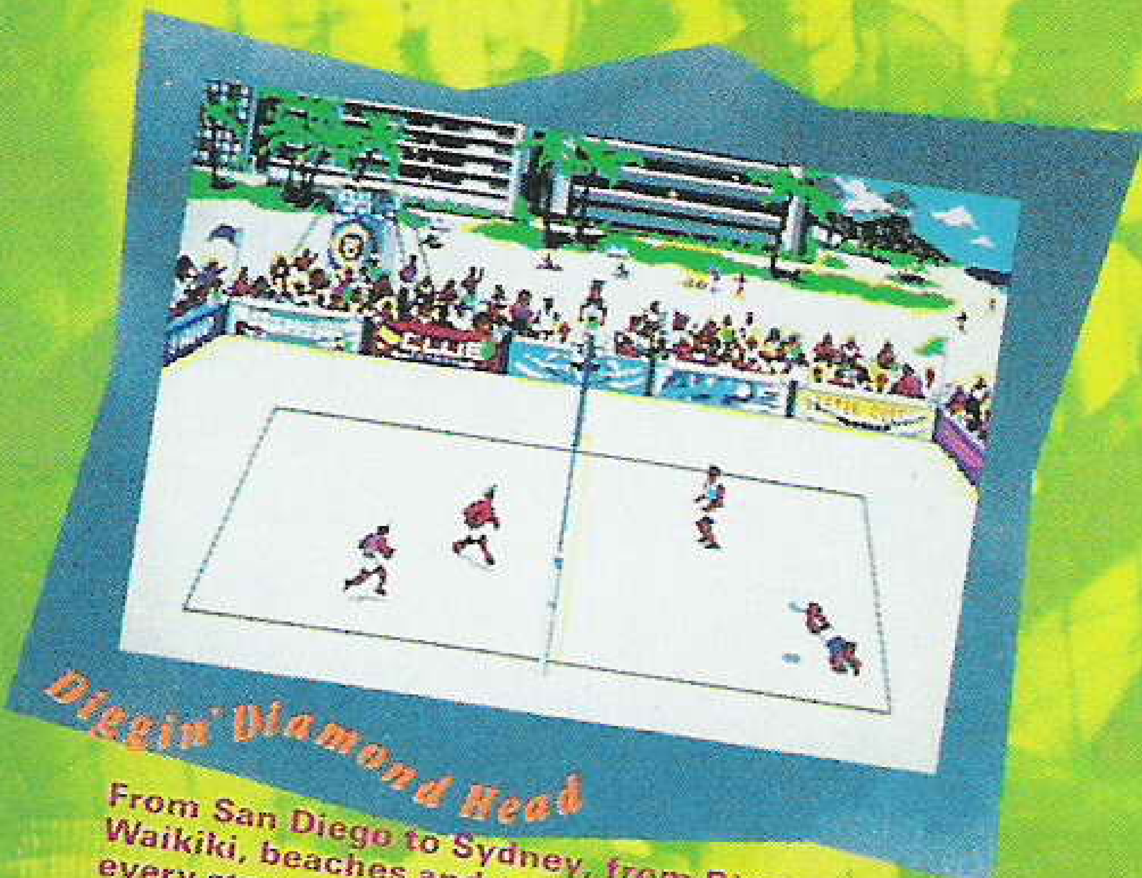
Fastest Sport on the Sand

6-pack spikes, skyballs, crushers and more. If you don't like the call, go bark at the ref.



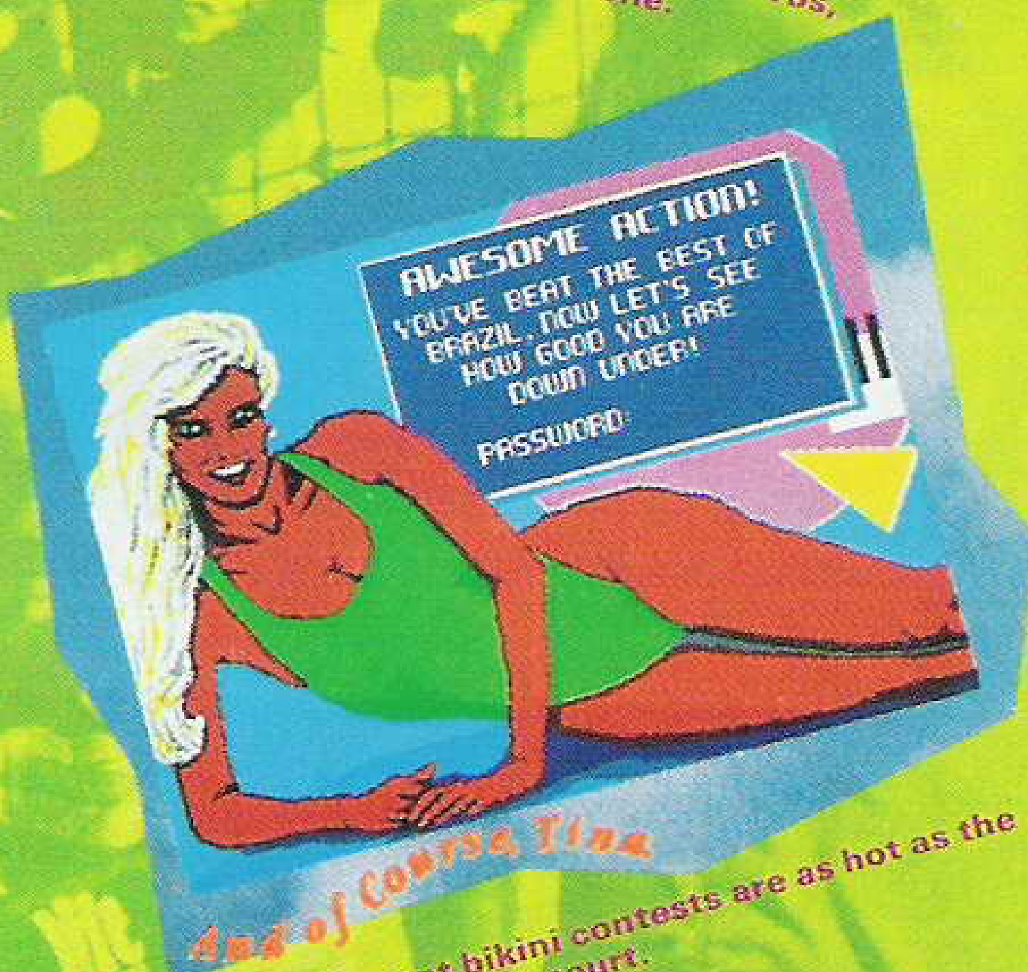
Slam Some Mongo Locals

From maniac rookies to the best AVP Pros, over 20 challengers to the throne.



Diggin' Diamond Head

From San Diego to Sydney, from Rio to Waikiki, beaches and conditions change on every stop of the tour.

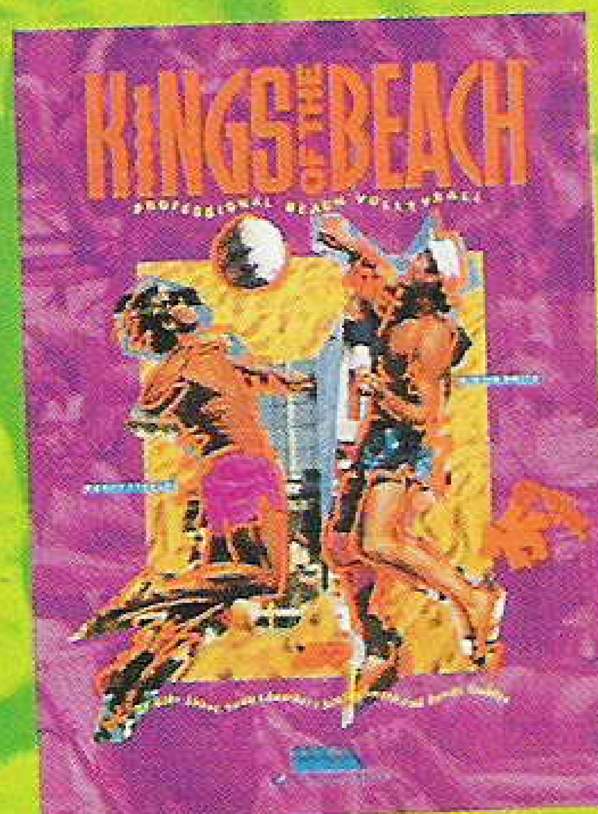


And of Course, Tina

Tournament bikini contests are as hot as the action on center court.

- The Ultimate Beach Volleyball simulation. Set, Spike and Crush like the Pros.
- Co-designed by the team of Smith/Stoklos - the #1 team in Pro beach history.
- Travel the world's greatest beaches and win 15 grueling matches to be crowned "King of the Beach".
- Intense action for 1 or 2. Team up with a friend or play against him.
- Featuring an original "Soca" sound track (with Tandy or AdLib™ card) and the dazzling Pixel-Mates™.

By Mike Abbot, Nana Chambers, Sinjin Smith and Randy Stoklos

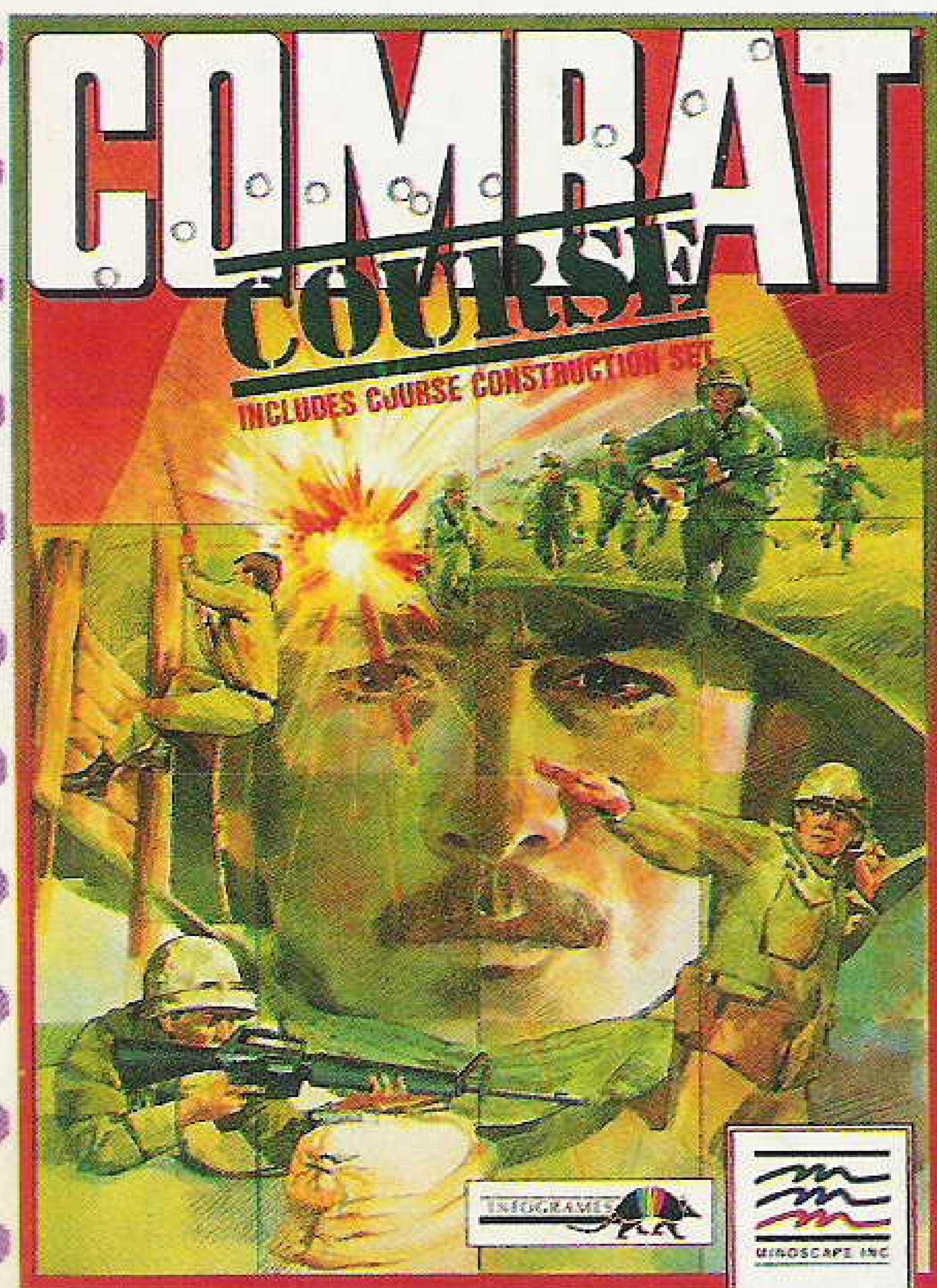


ELECTRONIC ARTS®

軟體世界
下期爲您策劃
世界運動軟體大展

軟體世界 出類拔萃

魔鬼訓練營



高牆、低絆網、
戰壕……奈我何？
炸彈、手榴彈、
地雷……任我挑！
槍林彈雨中我躲
魔鬼訓練營招生中
震撼教育、成功嶺…
任你選！

重金屬坦克

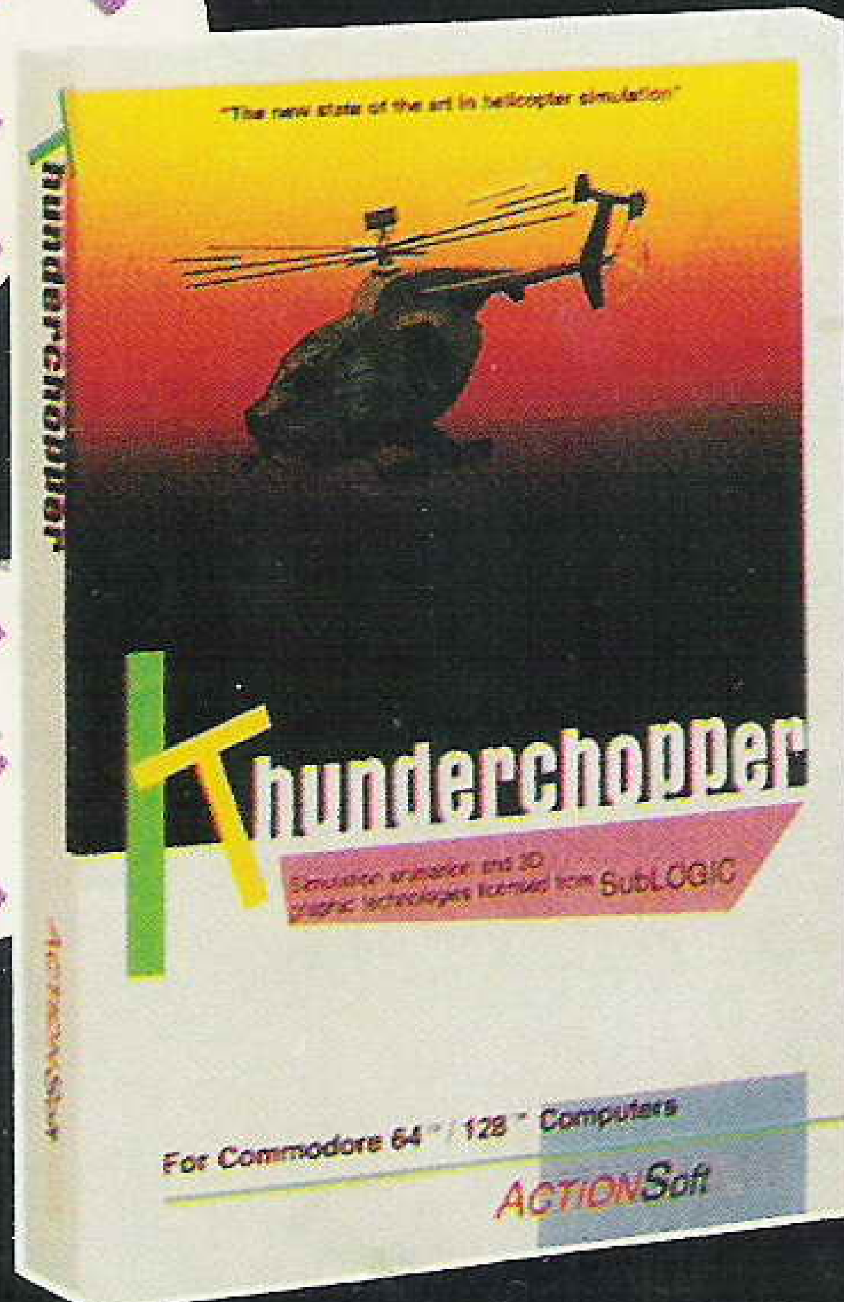
不再笨重、不再機動性差
來點抒情搖滾音樂
軟體世界馬上讓你成為
戰場上的重金屬坦克尖兵
一種遊戲三種享受・讚！





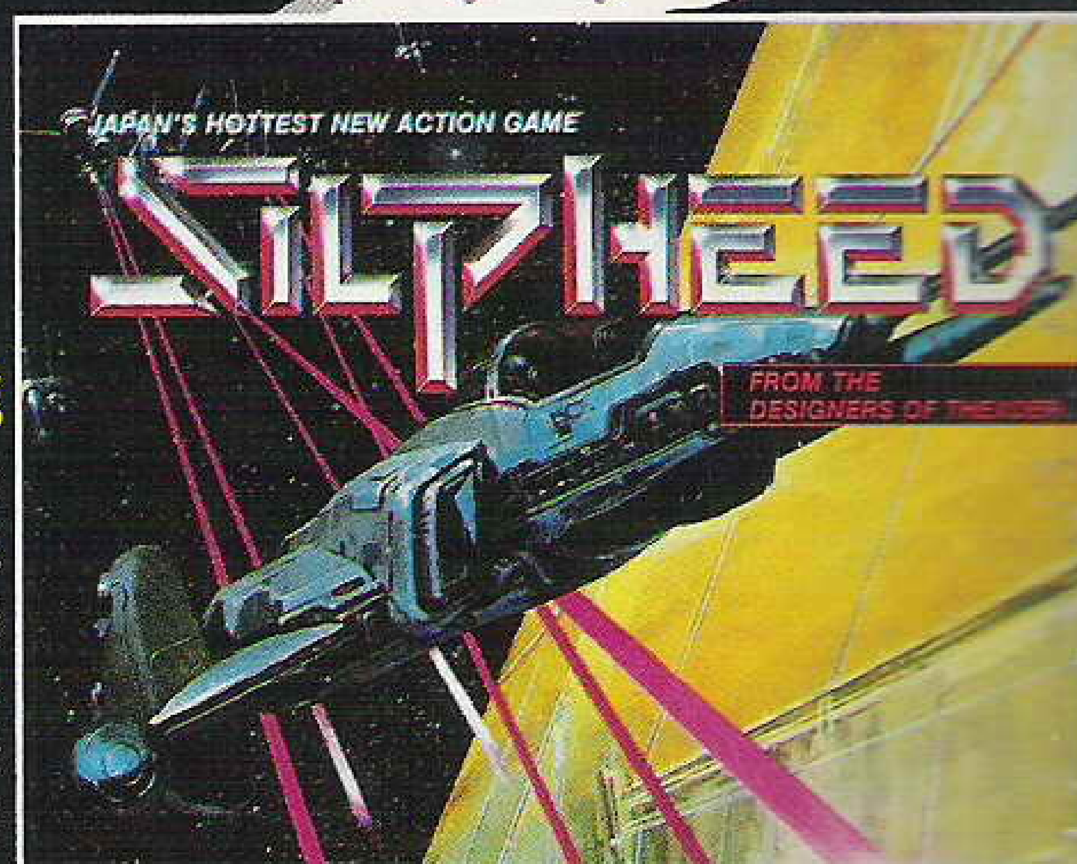
魔宮傳奇

看過電影的一定要買
沒看過的更不能錯過
一生一世只有這麼一次
扮演英勇帥氣的印第
穿梭古代神秘中



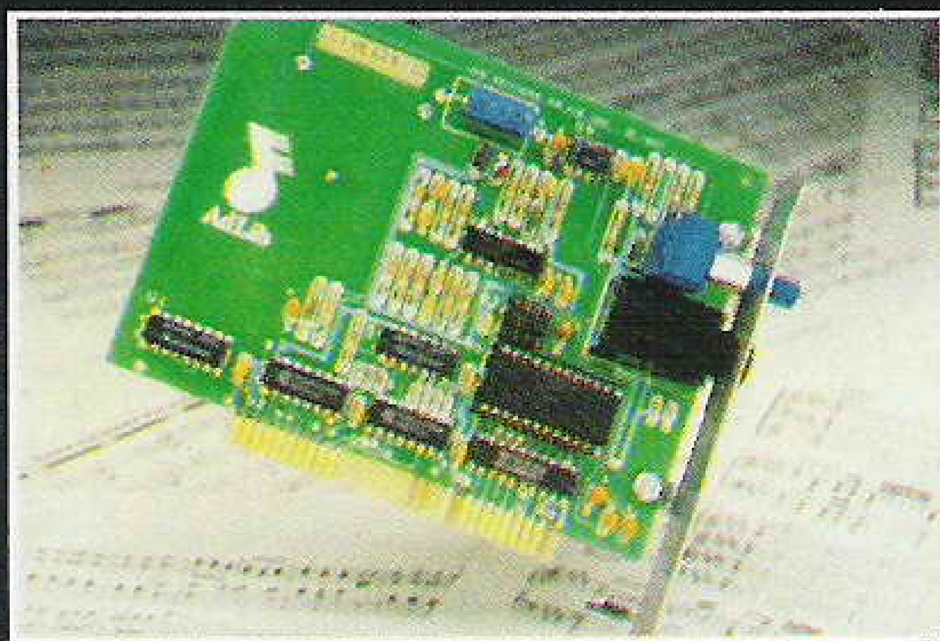
霹靂飛狼

飛狼再出擊
這次是我霹靂飛狼
1990年後天下唯我尊
搶救、戰鬥、運輸都在行
可配合其他風景片
遨遊天下



宇宙神風號

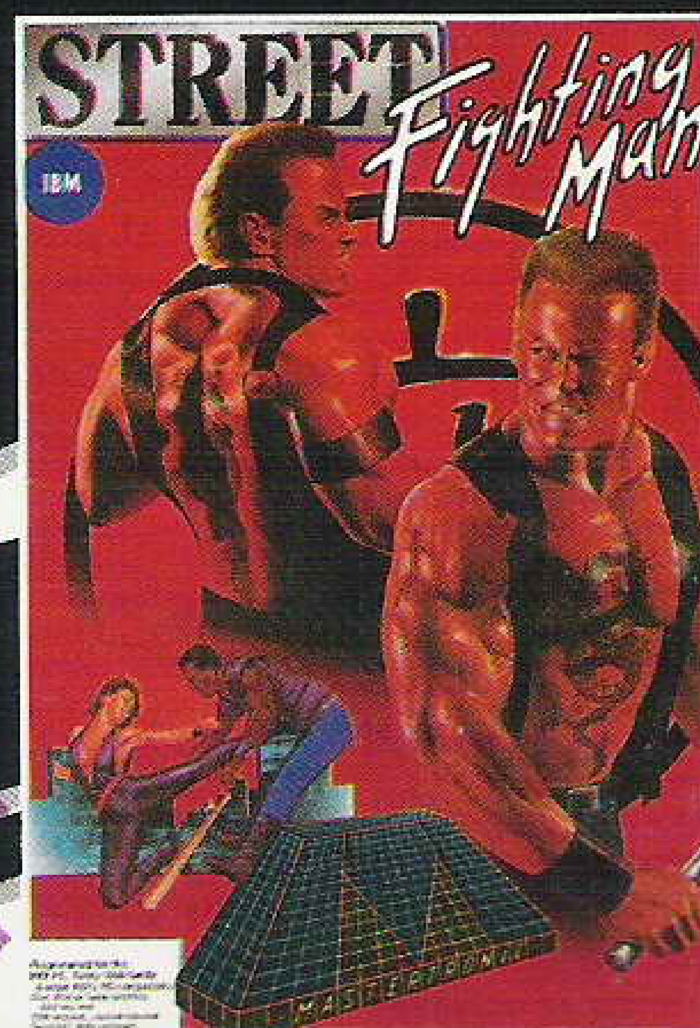
繼機動戰士風暴後
日本又一熱門搶手遊戲
20個戰鬥關卡讓你過癮
30個敵機叫你窒息
9個音效配超級音效卡
任天堂勢必俯首稱臣



Ad Lib超級卡

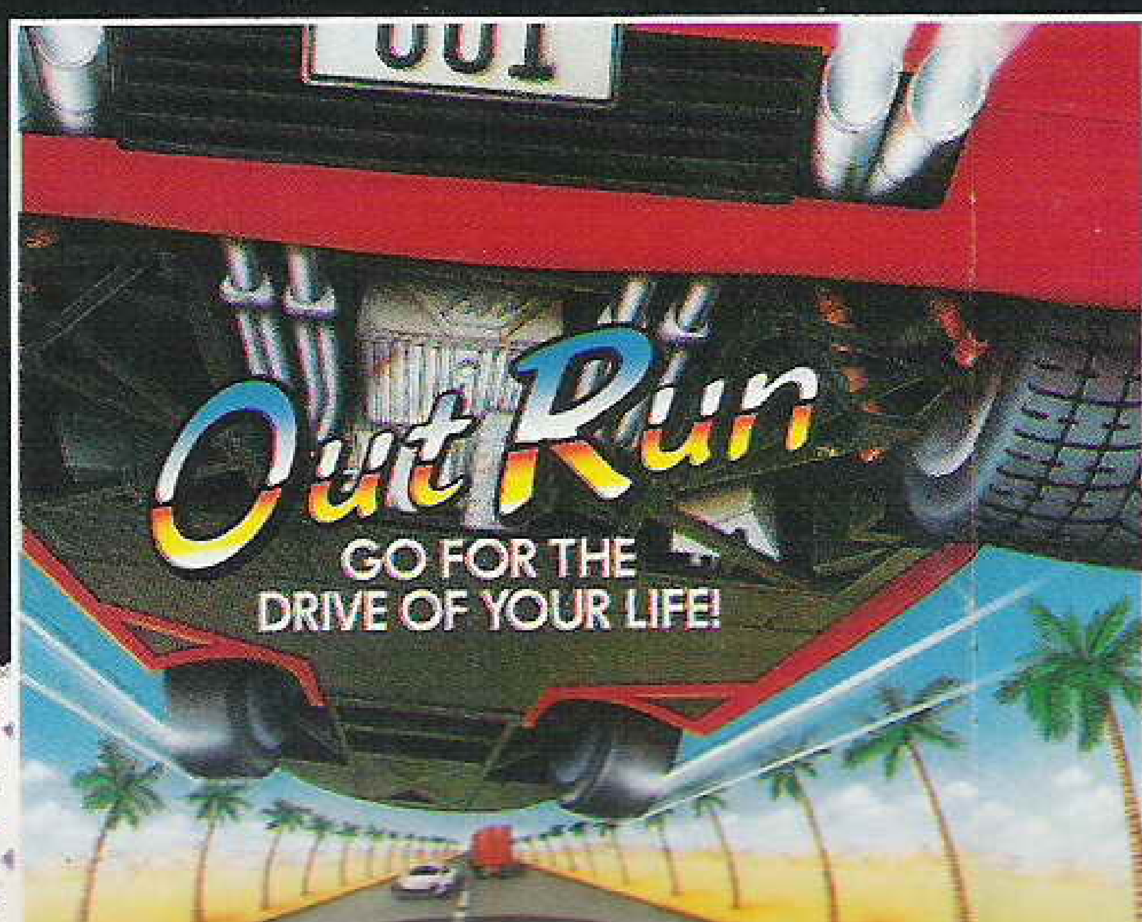
PC音樂卡的超級巨星
別看小小一片PC板
加上百萬音響
包你身歷數位音響中
價廉物美
可別錯過

街頭鬥士



女友被綁架
英雄救美
衝入美國五大城市
粉碎不良集團
還我社會平和

高速賽車



大型電玩鉅作
年度移植
享受翻車
享受碰撞的快感
刺激瘋狂的高速行駛
免費環繞歐美一大圈

買名車送名車

請密切留意

軟體世界一舉一動